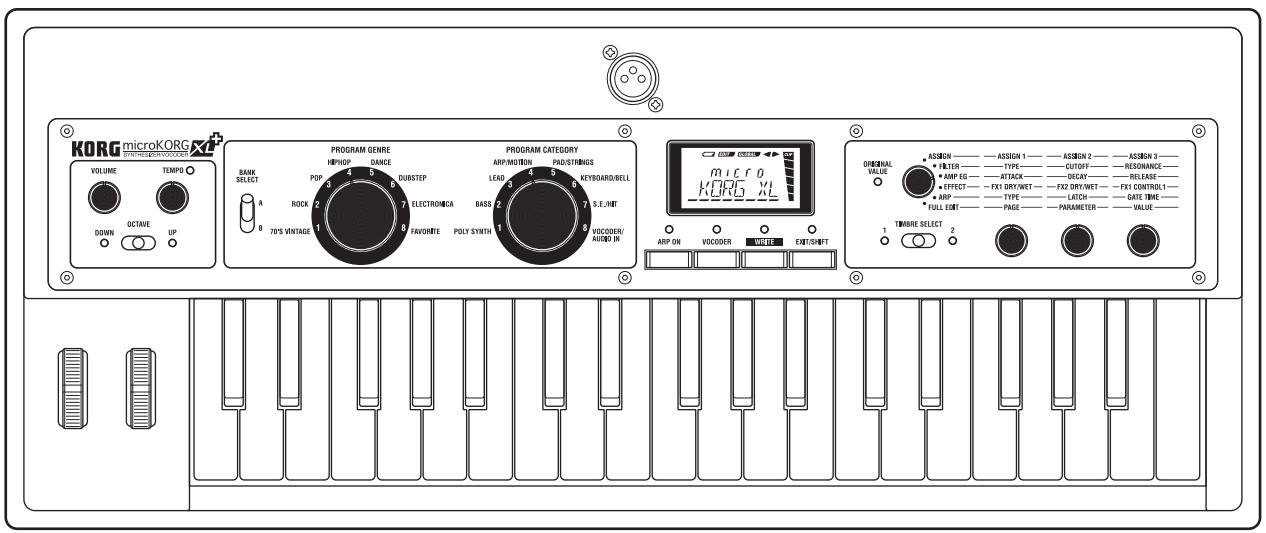
microKORG XL+

SYNTHESIZER/VOCODER



MMT

KORG

取扱説明書

Ⓙ ①

安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。
注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の 2 つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

	△記号は、注意（危険、警告を含む）を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⃠記号は、禁止（してはいけないこと）を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	●記号は、強制（必ず行うこと）を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください

⚠ 警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、
死亡や重傷を負う可能性が予想されます

・AC アダプターのプラグは、必ず AC100V の電源コンセントに差し込む。
・AC アダプターのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。
感電やショートの恐れがあります。
・本製品はコンセントの近くに設置し、AC アダプターのプラグへ容易に手が届くようにする。

・次のような場合には、直ちに電源を切ってACアダプターのプラグをコンセントから抜く。
○AC アダプターが破損したとき
○異物が内部に入ったとき
○製品に異常や故障が生じたとき
修理が必要なときは、コルグ・サービス・センターへ依頼してください。

・本製品を分解したり改造したりしない。

・修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれてること以外は絶対にしない。
・ACアダプターのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、ACアダプターのコードの上に重いものをのせない。
コードが破損し、感電や火災の原因になります。
・大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。
大音量で長時間使用すると、難聴になる可能性があります。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
・本製品に異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)を入れない。
・温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管はしない。
・振動の多い場所で使用や保管はしない。
・ホコリの多い場所で使用や保管はしない。

・風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。

・雨天時の野外のように、湿気の多い場所や水滴のかかる場所で、使用や保管はしない。
・本製品の上に、花瓶のような液体が入ったものを置かない。
・本製品に液体をこぼさない。

・濡れた手で本製品を使用しない。

⚠ 注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性、または物理的損害が発生する可能性があります

・正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。
・ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。
ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
・外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。
・AC アダプターをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。
・長時間使用しないときは、電池の液漏れを防ぐために電池を抜く。
・電池は幼児の手の届かないところへ保管する。

・長時間使用しないときは、AC アダプターをコンセントから抜く。

・指定の AC アダプター以外は使用しない。
・他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。
本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
・電池を過度の熱源(日光、火など)にさらさない。
・スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。
故障の原因になります。
・外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。
・不安定な場所に置かない。
本製品が落下してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
・本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。
本製品が落下または損傷してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがあります。大切なデータは、あらかじめ MIDI データ・ファイラー等へセーブしておいてください。データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

※　すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

目次

目次 4

はじめに 7
1. おもな特長 7
2. 各部の名称と機能 8
フロント・パネル 8
リア・パネル 10

準備 11
1. 接続 11
2. 電源を入れる 12
電源を入れる前に 12
電源を入れる 12
電源を切る 12
オート・パワー・オフ機能 13

クイック・スタート 13
1. デモ演奏 13
デモ・ソングを聞く 13
2. プログラムを選んで演奏する 14
シンセサイザーとして演奏する 14
ボコーダー・プログラムを使って演奏する 14
3. 音色を変化させる 16
コントローラーを使う 16
鍵盤によって音を変える 16
ノブを使って音色を変える 17
4. アルペジオ演奏をする 19
アルペジエーターを使用する 19

音色をエディットする 20
1. プログラムの構成 20
シンセサイザー 20
ボコーダー 22
2. 基本的なエディット方法 23
プログラムをエディットする 23
3. フル・エディット・モード 24
フル・エディット・モードの操作方法 24
２つのティンバーをエディットする 25
ボコーダーをエディットする 26
外部入力音の加工 26
アルペジエーターのエディット 27
4. グローバル設定について 28
5. その他の機能 29
プログラムの初期化 29
ティンバーのコピー 29
音色等の設定データを送る（データ・ダンプ） 29
工場出荷時の設定に戻す 30

保存（ライト） 31
1. エディットした設定を保存する 31
プログラムを保存する 31
グローバルを保存する 31

パラメーター・ガイド 32
1. ティンバー・パラメーター 32
2. アルペジオ・パラメーター 51
フロント・パネルのアルペジオ・パラメーター 51
3. エディット・ユーティリティ・パラメーター 53
4. ボコーダー・パラメーター 54
フロント・パネルのボコーダー・パラメーター 54
5. GLOBAL パラメーター 57
6. MIDI パラメーター 59

7. グローバル・ユーティリティ・パラメーター....62

エフェクト・ガイド 63

1. エフェクターについて.....63
   - エフェクトの入出力について 63
   - エフェクト・パラメーターのコントロール.....63
   - ディレイ・タイムについて.....64
2. エフェクト・パラメーター.....65

MIDI ガイド..... 80

1. 他の MIDI 機器と一緒に使う.....80
   - MIDI 機器 / コンピューターとの接続.....80
   - 接続後の MIDI に関する各設定.....81
2. MIDI メッセージについて 83
   - MIDI チャンネル 83
   - ノート・オン / オフ.....83
   - プログラム・チェンジ、バンク・セレクト.....83
   - ピッチ・ベンド 83
   - コントロール・チェンジ.....84
3. NRPN で送受信するパラメーター 85
   - アルペジエーターのコントロール 85
   - ティンバー・パラメーターのコントロール.....86
   - ボコーダー・パラメーターのコントロール.....87
   - その他のコントロール 88
   - システム·エクスクルーシブ·メッセージ 88
   - リアルタイム・メッセージ.....88
4. ノブのコントロール・チェンジ・アサイン 89

付録 94

1. 故障とお思いになる前に 94
2. プログラム・リスト 96
3. デモ・ソング・リスト.....98
4. 仕様.....99

5. 索引..... 101

はじめに

このたびはコルグ・シンセサイザー/ ボコーダー **microKORG XL+** をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

1. おもな特長

1. **アナログ・モデリング MMT によるシンセサイザー機能**
   microKORG XL+ には、アナログ・シンセサイザーに代表されるノコギリ波、矩形波やフォルマント波形、ノイズ、PCM/DWGS など、多彩なオシレーター・アルゴリズムを搭載しています。
   このオシレーター・アルゴリズムを元に、シンプルな操作性で幅広い音色のバリエーションを生み出すことが可能です。

2. **3つノブによるパフォーマンス・エディット**
   フィルターのカットオフや、レゾナンス、アンプ EG のアタックなどを、3 つのノブを回すことで感覚的にサウンドを変化させることができます。
   また、フル・エディット・モードでは **microKORG XL+** が持つすべてのパラメーターをエディットすることができます。

3. **ボコーダー機能**
   microKORG XL+ には、マイクで入力した音声によってオシレーターの音を加工し、しゃべっているような効果を得ることができるボコーダー機能を搭載しています。
   ボコーダーは 16 バンドのフィルターで構成され、往年のボコーダー・サウンドをシミュレートするだけでなく、フィルターの周波数をシフトさせたり、帯域ごとにレベルやパンポットを調節したりすることによってオリジナリティのあるボコーダー・サウンドを作ることができます。

4. **128 個のプログラムを内蔵**
   microKORG XL+ は、70’ VINTAGE、ROCK など 8 つのジャンルに、8 つのカテゴリーのプログラムが、A と B の 2 バンクに内蔵しています。

5. **外部入力波形の加工が可能**
   AUDIO IN 端子から入力した楽器などの音を、内蔵の波形と同じように加工することができます。

6. **バーチャル・パッチ機能**
   EG、LFO、キーボード・トラック、ホイールなどのコントローラーと、ピッチ、カットオフなどの音色を構成するパラメーターを、仮想的に接続し、パラメーターにモジュレーションをかけることによって、より自由度の高いサウンド作りが可能になるバーチャル・パッチを搭載しています。

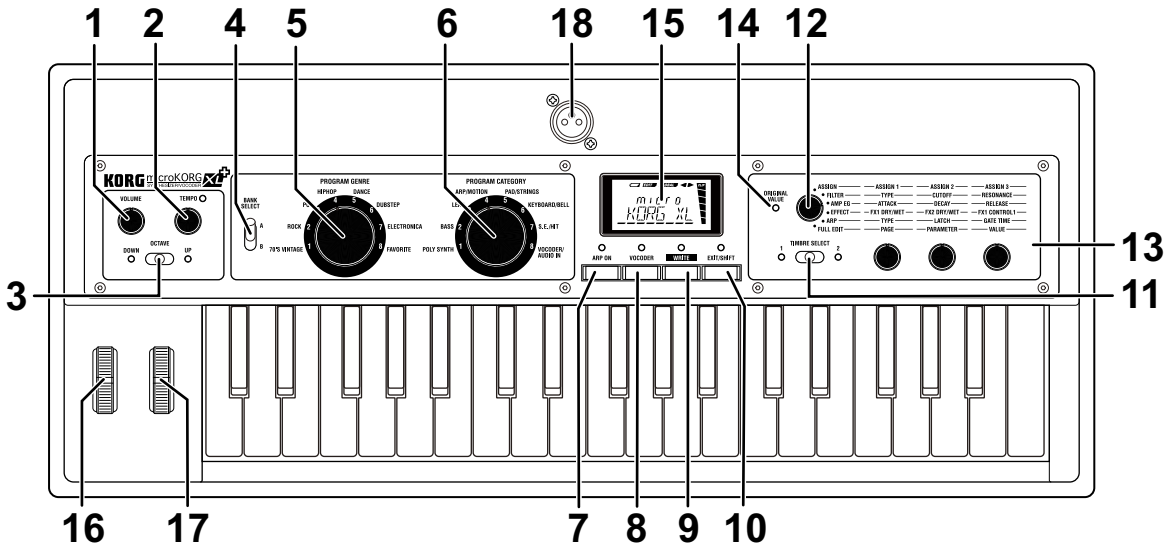
7. **サウンドの完成度を高めるイコライザー、エフェクトを搭載**
   各ティンバーに、音作りの幅を広げる 2 バンド・イコライザーを搭載しています。
   また、最終的に音色をまとめて仕上げるマスター・エフェクトをプログラムごとに 2 系統搭載しています。各エフェクトは、17 種類の中から選ぶことができます。

8. **ステップ・アルペジエーター搭載**
   和音を押さえると自動的にアルペジオ演奏するステップ・アルペジエーターを搭載しています。
   6 種類のアルペジオ・タイプから選択でき、アルペジオの発音の長さや間隔などが設定することができます。また、最大 8 ステップについて、発音のオン / オフが設定でき、リズムを変化させるなど、より幅の広い効果を得ることができます。

9. **サウンド・エディター・ソフトウェア**
   microKORG XL+ とコンピューターを USB ケーブルで接続し、サウンド・エディター・ソフトウェアを使用することによって、コンピューター上ですべてのパラメーターをエディットすることができます。サウンド・エディター・ソフトウェアは、コルグ・ホームページ(http://www.korg.co.jp/)より無償ダウンロードできます。

2. 各部の名称と機能

フロント・パネル



1. [VOLUME] ノブ
   OUTPUT 端子(L/MONO、R)とヘッドホン端子から出力する音量を調節します。
2. [TEMPO] ノブ
   アルペジオ演奏や、LFO、エフェクトのディレイのテンポ(速度)を調節します。ノブ上の LED はテンポに合わせて点滅します。
3. [OCTAVE] レバー
   鍵盤に割り当てられている音域を、オクターブ単位に ±3 オクターブの範囲で変更します。(→ p. 16)
   NOTE 数値を細かく設定するときなどに、[EXIT/SHIFT] ボタンを押しながら、OCTAVE レバーを使うと、値を 1 ずつ変更することができます。
4. [BANK SELECT] レバー
   プログラム・バンクを選択します。
5. [PROGRAM GENRE] ダイヤル
   プログラムのジャンルを選択します。

6. **[PROGRAM CATEGORY] ダイヤル**
プログラムのカテゴリーを選択します。

7. **[ARP ON](DEMO)ボタン**
アルペジエーターのオン / オフを切り替えます(→ p. 19)。(オン時、ボタン上の LED が点灯)
[EXIT/SHIFT] ボタンを押しながら、このボタンを押すとデモ曲を演奏することができます。(→ p. 13)

8. **[VOCODER](AUDIO IN THRU)ボタン**
ボコーダーのオン / オフを切り替えます(→ p. 14)。(オン時、ボタン上の LED が点灯)
[EXIT/SHIFT] ボタンを押しながら、このボタンを押すと AUDIO IN THRU(→ p. 14)の設定を切り替えることができます。

9. **[WRITE] ボタン**
エディットしたプログラムやグローバル設定等を保存します。(→ p. 31)

10. **[EXIT/SHIFT] ボタン**
保存やユーティリティでの操作を中止します。
また、このボタンと別のボタンを同時に押すことで、デモを再生したり、AUDIO IN THRU の設定を切り替えたりすることができます。

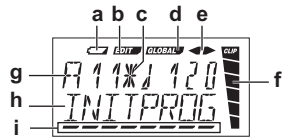
11. **[TIMBRE SELECT] レバー**
エディット対象とするティンバーを選択します。(→ p. 25)
レバー横の LED が点灯しているティンバーが選択中のティンバーです。
NOTE COMMON のページの “VOIC.MODE” が “SINGLE” のときは、[TIMBRE SELECT] レバーは機能しません。

12. **[KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤル**
[1]、[2]、[3] ノブの機能を選択します。
ASSIGN、FILTER、AMP EG、ARP を選択時には、[TIMBRE SELECT] レバーで選択しているティンバーが対象となりパフォーマンス・エディットを行うことができます。(→ p. 17)
EFFECT を選択時には、FX1 と FX2 の DRY/WET の調整と FX1 の Control 1 にアサインされたパラメーターがパフォーマンス・エディットの対象となります。
FULL EDIT を選択時には、フル・エディット・モードとして動作し、各ノブの機能がページ選択、パラメーター選択、パラメーター設定になります。(→ p. 28)

13. **[1]、[2]、[3] ノブ**
パフォーマンス・エディットやフル・エディット・モードでのページ選択、パラメーター選択、パラメーターの設定を行います。

14. **ORIGINAL VALUE LED**
エディット中のパラメーターの値が、プログラムに記憶されている値と一致したときに点灯します。

15. **ディスプレイ**
現在選ばれているプログラムの情報が表示されます。また、フル・エディット・モードでは、選択中のページやパラメーターの現在の設定やメッセージ等が表示されます。



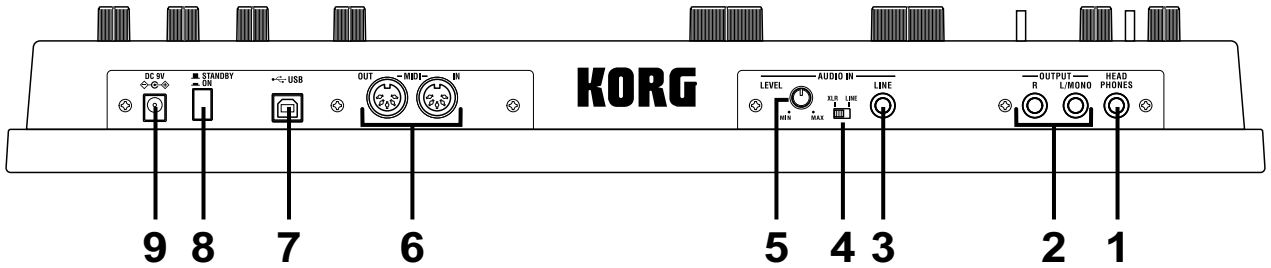
a: バッテリー・エンプティ表示
b: エディット表示
c: ＭＩＤＩ メッセージでプログラム・チェンジ・メッセージを受信したときなどに、[PROGRAM GENRE]ダイヤル、[PROGRAM CATEGORY]ダイヤル、[BANK SELECT] レバーの位置と、実際のプログラム・ナンバーが一致しなくなったときに表示します。
d: グローバル表示
e: “KNOB MODE” がCATCHのとき、実際の値がノブの指標の位置よりどちらにあるかを示します。
f: レベル・メーター
g,h: プログラムの情報、またはページやパラメーターを表示します。
i: カーソル

16. **[PITCH] ホイール**
ピッチ(音の高さ)をコントロールします。

17. **[MOD] ホイール**
モジュレーション(音の抑揚)の深さをコントロールします。

18. **AUDIO IN [MIC](XLR)端子**
マイクを接続します。
この端子へマイクを接続して利用するときは、リア・パネルの[XLR/LINE]スイッチを “XLR” 側に設定してください。入力レベルは、リア・パネルの AUDIO IN [LEVEL] ノブで調節します。

リア・パネル



1. **[HEADPHONES] 端子**
   ヘッドホンを接続(ステレオ標準プラグ)します。

2. **OUTPUT [L/MONO]、[R] 端子**
   パワード・モニター、ステレオ・アンプ、ミキサー、マルチトラック・レコーダーなどを接続します。
   モノラルで使用するときは、[L/MONO] 端子に接続します。

3. **AUDIO IN [LINE] 端子**
   モノラルの音声入力端子です。入力レベルは AUDIO IN [LEVEL] ノブで調節します。
   シンセ・プログラムでは、シンセサイザーやオーディオ機器などを接続することによって、入力した音をオシレーター1 の波形として使用します。
   ボコーダー・プログラムでは、モジュレーター側の音声信号として使用します。

4. **AUDIO IN [XLR/LINE] スイッチ**
   リア・パネルの AUDIO IN [LINE] 端子を使用するときは “LINE” 側に、フロント・パネルの AUDIO IN [MIC] 端子を使用するときは “XLR” 側に設定します。

5. **AUDIO IN [LEVEL] ノブ**
   AUDIO IN [MIC]、[LINE] 端子からの入力レベルを調節します。

6. **MIDI**
   外部 MIDI 機器と **microKORG XL+** を接続し、MIDI データを送受信します。
   [MIDI IN] 端子
   MIDI データを受信する端子です。
   [MIDI OUT] 端子
   MIDI データを送信する端子です。

7. **[USB] 端子**
   コンピューターと接続し、MIDI データを送受信します。また、サウンド・エディター・ソフトウェアを使って本機のパラメーターをエディットすることができます。
   NOTE USB 接続するときは、コンピューターに KORG USB-MIDI ドライバをインストールする必要があります。コルグ・ホームページより「KORG USB-MIDI ドライバ」をダウンロードし、付属のドキュメントに従ってインストールしてください。
   NOTE サウンド・エディター・ソフトウェアは、コルグ・ホームページよりダウンロードしてください。

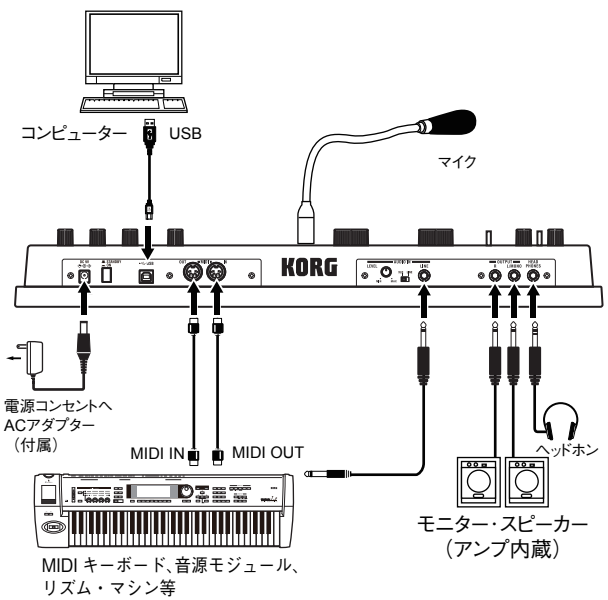
8. **電源スイッチ**
   電源を入れたり、切ったりします。

9. **[DC9V] 端子**
   付属の AC アダプターを接続します。
   AC アダプターを本機に接続してから、プラグをコンセントに差し込んでください。

準備

1. 接続

下図は、本機の基本的な接続例です。あなたが必要とするシステムに置き換えて、機器を接続してください。



各接続は、必ず電源が切れている状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システムなどを破損したり、誤動作を起こしたりする原因となりますので、十分に注意してください。

モニター・アンプやミキサーなどの機器を出力端子に接続する

本機の OUTPUT [L/MONO]、[R] 端子と、ミキサーやパワード・モニター等の INPUT 端子を接続します。モノラルで接続する場合は、[L/MONO] 端子に接続してください。

NOTE 本機のサウンドを活かすためにもステレオで出力することをおすすめします。

マイクやサンプラーなどを入力端子に接続する

ボコーダーとして使用する場合は、AUDIO IN [MIC] 端子にマイクなどを接続して、それらの音声をモジュレーターに使用します（→ p. 22）。

シンセサイザーやサンプラーなどの音を加工する場合は、AUDIO IN [LINE] 端子に外部機器の OUTPUT 端子を接続します。

NOTE AUDIO IN [LINE] 端子はモノラルです。

付属マイクの接続について

本機には、ボコーダー用マイクが付属しています。

付属マイクを取り付けるときは、フロント・パネルの AUDIO IN [MIC] 端子に接続します。取り外すときは、付属マイクの柄の部分を持って、抜いてください。

取り付け、取り外し時は無理な力を加えないでください。

マイクのネック部分に無理な力を加えたり、必要以上に繰り返し折り曲げないでください。断線などの故障の原因になります。

NOTE 本機のフロント・パネルの AUDIO IN [MIC] 端子にマイクを接続した場合は、AUDIO IN [XLR/LINE] スイッチを “XLR” にします。

マイクの出力レベルに注意して接続してください。

MIDI 機器 / コンピューターを MIDI 端子、USB 端子に接続する

本機の鍵盤やコントローラーで外部 MIDI 音源をコントロールしたり、他の MIDI キーボードやシーケンサーで本機の音源を発音させたりするなどのコントロールを行うときに接続します（→ p.80 「1. 他の MIDI 機器と一緒に使う」）。

2. 電源を入れる

電源を入れる前に

電源の準備を行うときは、電源スイッチが切れていることを確認してください。

AC アダプターを接続する

1. 本機の電源が切れていることを確認します。
2. 付属のACアダプターを本機リア・パネルにあるDC9V端子に接続します。

   AC アダプターは必ず付属のものをお使いください。他の AC アダプターを使用した場合、故障の原因となります。

3. AC アダプターのプラグをコンセントに接続してください。

   電源は必ず AC100V を使用してください。

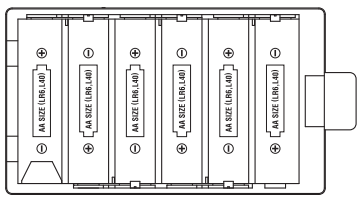
電池を使う

本機は、電池でも動作します。

NOTE 電池は付属していません。別途お買い求めください。

電池の入れ方 / 交換

1. 本機の電源が切れていることを確認します。
2. 本体裏側の電池カバーを開けます。
3. 単 3 形アルカリ乾電池(別売)6 本を入れます。



   電池の向きを間違えないように注意してください。

4. 電池カバーを閉めます。

バッテリー・エンプティー表示 について

電池容量が少なくなると、ディスプレイに “ ” マークが点灯します。
そのまま使い続けると、マークが点滅し始め、自動的にライト・プロテクトがかかり、プログラムやグローバルの設定が保存できなくなります。
なるべく早く新しい電池と交換するか、AC アダプターをご使用になることをおすすめします。
なお、このような状態のときにエディット途中の設定を保存したい場合は、AC アダプターを接続して保存してください。

使えなくなった電池は、すぐに本機から取り出してください。そのままにしておくと、故障の原因(電池の液漏れ等)となります。また、長期間ご使用にならない場合も、電池を取り出しておいてください。

電源を入れる

本機の電源を入れるときは、パワード・モニターなどの外部出力機器の電源を切っておいてください。

1. 本機の [VOLUME] ノブを左に回し切ります。
2. 電源スイッチを押して、電源を入れます。
   ディスプレイにプログラム・ナンバーとプログラム名が表示されます。
3. パワード・モニターなどの外部出力機器の音量を下げてから電源を入れます。
4. 本機の [VOLUME] ノブを適当な位置まで回します。
5. 外部出力機器の音量を調整します。

電源を切る

プログラムの保存などの必要な作業が終了したら、下記の手順で、電源を切ってください。

保存中は、絶対に電源を切らないでください。内部のデータが破壊される場合があります。

1. パワード・モニターなどの外部出力機器の音量を下げてから、各機器の電源を切ります。
2. 本機の[VOLUME]ノブを左に回し切ってから、ディスプレイの表示が消えるまで電源スイッチを押して、電源を切ります。

オート・パワー・オフ機能

本機の鍵盤やフロント・パネルのスイッチなどを操作しない状態が約 4 時間続いたとき、自動的に電源を切るオート・パワー・オフ機能に対応しています。
この設定を無効にして、自動的に電源が切れないように設定することもできます。

NOTE 工場出荷時の設定はオート・パワー・オフ機能が有効です。

電源が切れるとエディット中の設定は消えてしまいます。残しておきたい設定はあらかじめ保存（ライトを実行）しておいてください。

オート・パワー・オフ設定を変更する

1. [KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルで “FULL EDIT” を選びます。
2. [1] ノブで GLOBAL のページを選び、[2] ノブで “A.PWR.OFF” を選んだ後、[3] ノブで設定を変更します。
   オート・パワー・オフ機能によって電源が自動的に切れないようにするときは DISABLE を設定してください。
3. 設定を保存します（→ p.31 「グローバルを保存する」）。

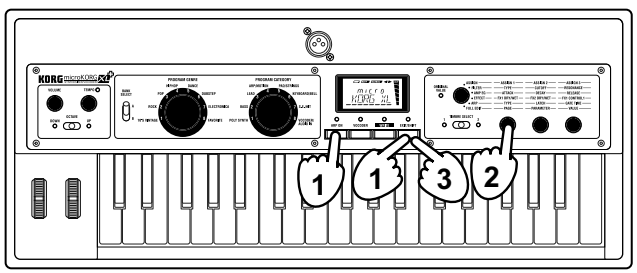
クイック・スタート

1. デモ演奏

デモ・ソングを聞く

本機には、デモ・ソングが内蔵されています。**microKORG XL+** のサウンドを確認してください。（→ p.98 「3. デモ・ソング・リスト」）

1. [EXIT/SHIFT] ボタンを押しながら、[ARP ON] ボタンを押します。
   デモ演奏が始まります。
2. 演奏の途中でデモ・ソングを切り替えるときは、[1] ノブで選択します。
3. [EXIT/SHIFT] ボタンを押すと、デモ演奏が終了します。

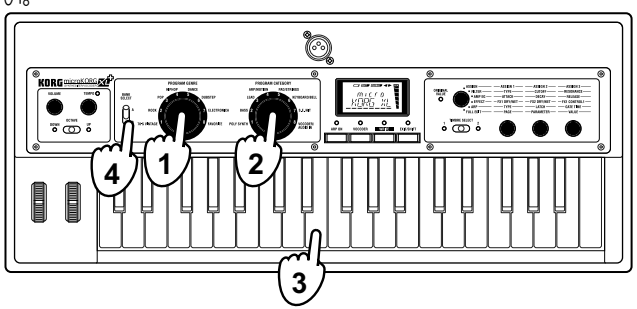


2. プログラムを選んで演奏する

シンセサイザーとして演奏する

本機には、演奏用としてすぐに使用できる 128 種類のプログラムが内蔵されています。
パネル上の [PROGRAM GENRE] ダイヤル、[PROGRAM CATEGORY] ダイヤルと [BANK SELECT] レバーで、プログラムを選びます。
自分の欲しい音色を、ジャンルから選ぶか、演奏パートのカテゴリーから選ぶかは自由です。選びやすいダイヤルから操作してください。
いろいろなプログラムを切り替えて、さまざまなサウンドを確認してください。
ここでは例として、ROCK ジャンルの曲に使う、BASS カテゴリーの音色を選んでみましょう。

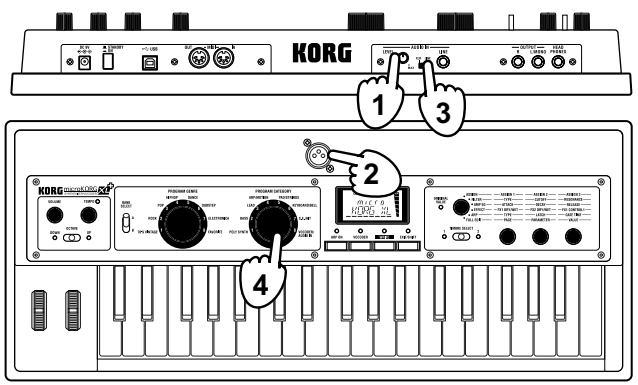
1. [PROGRAM GENRE] ダイヤルを回して、“ROCK” に合わせます。
2. [PROGRAM CATEGORY] ダイヤルを回して、“BASS” に合わせます。
   ディスプレイに選択したプログラム名が表示されます。
   NOTE プログラムは、バンクまたはナンバーを変更した時点で切り替わります。
3. 鍵盤を弾いて、音を確認してください。
   [OCTAVE] レバーを操作すると、割り当てられている音域が変化します。
   (→ p.16 「[OCTAVE] レバーによるオクターブの切り替え」)
4. [BANK SELECT] レバーを操作して、音色を切り替えます。
   鍵盤を弾きながら、2 つのバンクの音色を聞き比べ、気に入った音色を選んでください。



ボコーダー・プログラムを使って演奏する

ボコーダーは、オシレーターなどの信号(キャリア)に、外部から入力した人の声など(モジュレーター)の特徴を付加して出力します。
マイクで声を入力し、鍵盤で和音などを弾くことによって、楽器がしゃべっているような効果を得るのが最も一般的な使い方です。また、人の声以外にもリズム音やいろいろな波形を入力してもおもしろい効果を得ることができます。
マイクを接続して、ボコーダーを演奏してみましょう。

1. リア・パネルの AUDIO IN [LEVEL] ノブを “MIN” 側に回し切ります。
2. フロント・パネルの AUDIO IN [MIC] 端子に、付属のマイクを接続します。
   (→ p. 11)
3. リア・パネルの [XLR/LINE] スイッチを “XLR” に設定します。
4. ボコーダーのプログラムを選びます。
   工場出荷時は、A18 や A28 などの VOCODER カテゴリーにボコーダー・プログラムが保存されています。ボコーダーのプログラムを選ぶと、[VOCODER] ボタンの LED が点灯します。

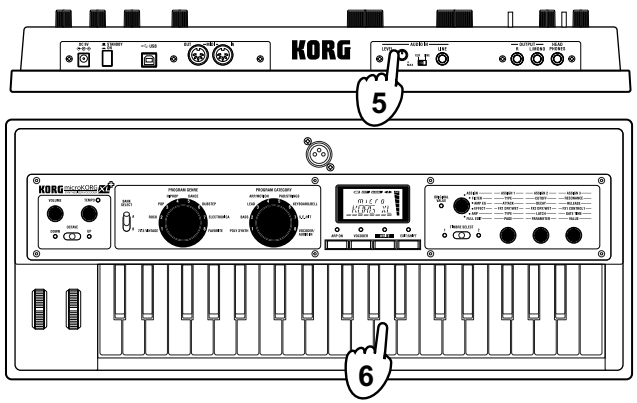


5. マイク入力音のレベルを調整します。
   マイクに向かって声を出して音声を入力しながら、ディスプレイ右側のレベルメーターの “CLIP” が表示しないように、AUDIO IN [LEVEL] ノブを右側に回し調節します。
   NOTE 入力音を直接確認したいときは、[EXIT/SHIFT] ボタンを押しながら [VOCODER] ボタンを押してください。(→ p. 15)

6. 音声を入力しながら、鍵盤を弾きます。
発音する言葉を変えたり、押さえる和音を変えたりして、ボコーダー効果がかかった音を確認してください。

NOTE 効果が確認できないときは、VC CARRIのページの“TMBR1.LVL”またはVC AMP のページの “VC LEVEL” を調節してください。(→ p. 54、→ p. 55)

NOTE いくつかのボコーダー・プログラムでは、音声を入力しなくても鍵盤を押しただけで発音します。(→ p.55 「EF SENS (Envelope Follower Sens)」)



入力音を確認する（AUDIO IN THRU）

[EXIT/SHIFT] ボタンを押しながら [VOCODER] ボタンを押すと、AUDIO IN [MIC] 端子または AUDIO IN [LINE] 端子から入力したオーディオ信号がそのまま OUTPUT [L/MONO]、[R] 端子から出力されます。
再度、[EXIT/SHIFT] ボタンを押しながら [VOCODER] ボタンを押すと、通常の状態に戻ります。

3. 音色を変化させる

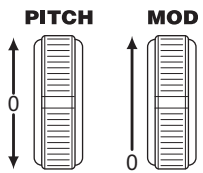
本機では、[1]～[3] ノブの操作や [PITCH] ホイール、[MOD] ホイール、鍵盤の弾き方でサウンドを変化させ、演奏に表情を付けることができます。選択したプログラムに対して、さまざまな効果を確認してください。

コントローラーを使う

[PITCH] ホイール、[MOD] ホイールによるコントロール

[PITCH] ホイール

ホイールを奥または手前方向へ回すと効果がかかり、中央では効果がかかりません。通常、ピッチベンダーとして使用し、奥方向へ回すとピッチが高くなり、手前方向へ回すとピッチが低くなります。



[MOD] ホイール

ホイールを奥方向へ回すと効果がかかり、手前に回し切ると効果がかかりません。ビブラートの深さを変化させたり、カットオフ周波数を変えて音色を変化させたりするなどの使い方があります。

NOTE [PITCH]ホイールと[MOD]ホイールは、バーチャル・パッチのソースとして使用することができます。上記の効果以外にも、さまざまな効果を得ることができます。(→ p. 48)

鍵盤によって音を変える

ベロシティ(VELOCITY)

鍵盤を打鍵する強さによって効果が変化します。
通常、打鍵する強さで音色や音量を変化させます。

本機の鍵盤はアフタータッチには対応していません。

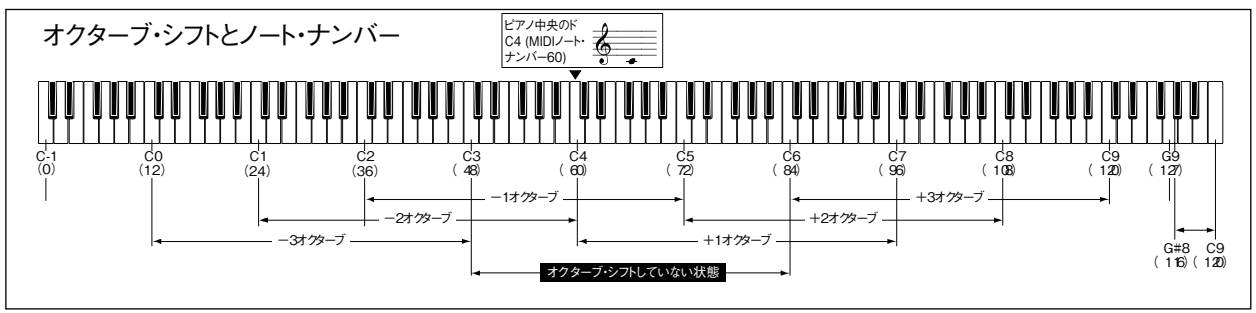
キーボード・トラック(KEYBOARD TRACK)

鍵盤を弾く位置(高域低域)での効果のかかり方が変化します。
通常、高域でも音色が明るくなるような設定や、高域と低域での音量の違いなどが設定されています。(→ p. 48)

NOTE キーボード・トラックとベロシティは、バーチャル・パッチのソースとして使用することができます。

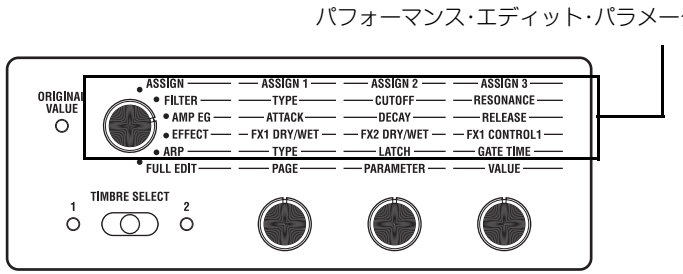
[OCTAVE] レバーによるオクターブの切り替え

鍵盤に割り当てられている音域を、オクターブ単位に ±3 オクターブの範囲で変更できます。



ノブを使って音色を変える

[KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルで “ASSIGN”、“FILTER”、“AMP EG”、“EFFECT”、“ARP” を選択したときに、[1]～[3] ノブでコントロールするパフォーマンス・エディット機能が使えます。各ノブを回してリアルタイムに音色を変化させてみてください。



パフォーマンス・エディットによるコントロール

1. プログラムを選びます。
2. 音色を変化させるセクションを [KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルで選びます。
   元になるプログラムと自分のイメージしている音のどこが異なるかを考えて、エディットするパラメーターを選びます。
   NOTE エディット対象のパートは [TIMBRE SELECT] レバー、または [VOCODER] ボタンで選びます。
3. 演奏しながら [1]、[2]、[3] ノブで音色を変化させます。
   例えば、シンセ・プログラムをエディットする場合、操作2で “FILTER” を選ぶと、パネルに表示された TYPE、CUTOFF、RESONANCE をそれぞれコントロールするノブとして機能します。
   [1] ノブを回すと、フィルター1 のフィルター・タイプを選択できます。
   [2] ノブを回すと、フィルター1 のカットオフ周波数が変わり音色が変化します。
   [3] ノブを回すと、フィルター1 のレゾナンスが変化し音色に独特なクセが付きます。
   NOTE パフォーマンス・エディットで変化させたサウンドは保存できます。

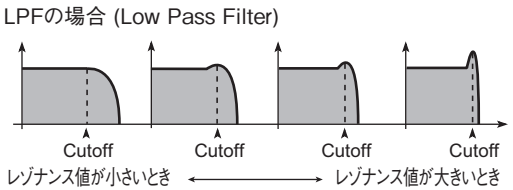
以下、パフォーマンス・エディットでコントロールできる代表的なパラメーターを記します。

カットオフ(CUTOFF)

フィルター1 のカットオフ周波数を調整します。音色の明るさが変化します。通常、ノブを左に回すと音色が暗くなり、右に回すと明るくなります。

レゾナンス(RESONANCE)

フィルター1 のレゾナンス値を調整します。音色に独特のクセがつきます。

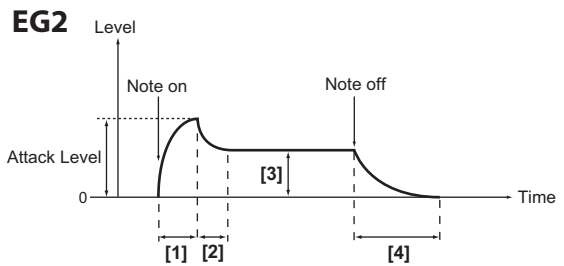


アタック(ATTACK)

EG2(アンプ EG)のアタック・タイムを調整します。ノート・オン(鍵盤を押す)からアタック・レベルに到達するまでの時間を設定します。EG2 の音の立ち上がりが変化します。通常ノブを左に回すとアタック・タイムが短くなり、右に回すと長くなります。

リリース(RELEASE)

EG2(アンプ EG)のリリース・タイムを調整します。ノート・オフ(鍵盤を離す)から音が消えるまでの時間を設定します。EG2 のリリース・タイムが変化します。通常、ノブを左に回すとリリース・タイムが短くなり、右に回すと長くなります。



[1]: Attack Time **[3]: Sustain Level**
[2]: Decay Time **[4]: Release Time**

ASSIGN を選択時のパフォーマンス・エディット

[KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルで “ASSIGN” を選択したときは、各ノブに、選択中のプログラムに最適なパラメーターが割り当てられています。

NOTE それぞれのノブに割り当てられるパラメーターは、変更することもできます。プログラムごとに [1] ～ [3] ノブへ、自由にパラメーターをアサインしコントロールすることができます。33 ページ「KNOB」を参照してください。

EFFECT を選択したときのパフォーマンス・エディット

[KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルで “EFFECT” を選択したときは、各ノブに、選択中のプログラムに使用しているエフェクトのパラメーターが割り当てられます。

[1] ノブ(FX1 DRY/WET)、[2] ノブ(FX2 DRY/WET)

FX1、FX2 のエフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。
左に回しきるとエフェクトのかからない音になり、右に回しきるともっともエフェクトがかかった音になります。

NOTE 選択しているプログラムの各FX TYPEが “FX OFF” のときは無効になります。このとき、ディスプレイには “INVALID” と表示されます。

[3] ノブ(FX1 CONTROL 1)

選択中のプログラムに使用しているエフェクトで、CTRL-1 (FX1 CONTROL 1) に設定しているエフェクトのパラメーターを調節します。

NOTE このノブに割り当てられるパラメーターは、変更することもできます。63 ページ「エフェクト・パラメーターのコントロール」を参照してください。

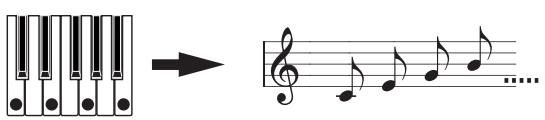
NOTE FX1 FX TYPEが “FX OFF” のときは無効になります。このとき、ディスプレイには “INVALID” と表示されます。

4. アルペジオ演奏をする

アルペジエーターを使用する

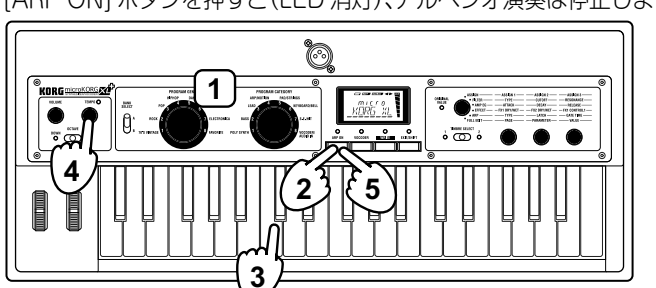
アルペジエーターは、鍵盤を和音で押さえたときに、その構成音を自動的に分散して発音する機能です。
本機のアルペジエーターは、6 種類のアルペジオ・タイプを持ち、発音する音の長さ(ゲート・タイム)などを変えることができます。また、最大 8 ステップで発音のオン / オフを設定できる “ ステップ・アルペジエーター” を搭載し、より幅の広い演奏効果を得ることができます。

1. プログラムを選びます。
   シンセ・プログラムまたはボコーダー・プログラムでもアルペジエーターは使用できますが、ここでは、機能を確認するために「A24: PRAY ARP」などのシンセ・プログラムを選んでください。
2. [ARP ON]ボタンを押してLEDを点灯させ、アルペジエーターをオンにします。
3. 鍵盤を和音で押さえると、アルペジオ演奏が始まります。



鍵盤を和音で押さえると、右のように発音します。(TYPE: UP)

4. テンポは [TEMPO] ノブで調整します。
5. [ARP ON] ボタンを押すと(LED 消灯)、アルペジオ演奏は停止します。



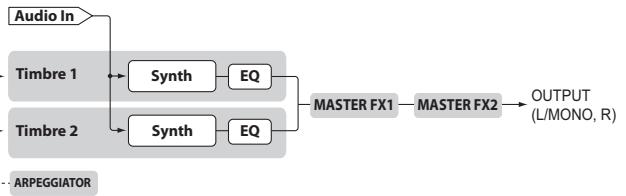
音色をエディットする

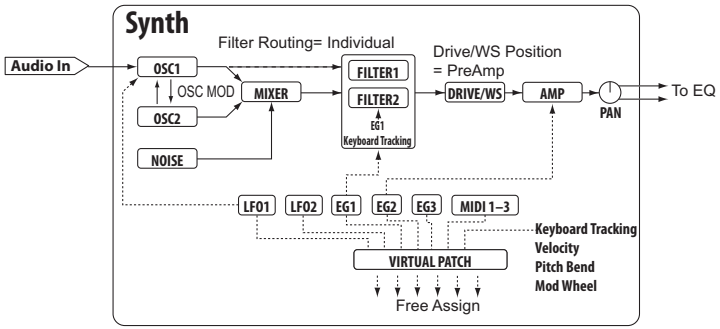
1. プログラムの構成

エディットをはじめる前に、音色を作るために必要な知識を紹介します。
本機のプログラムの構成を、理解して、思い通りの音色を作り上げてください。

シンセサイザー

シンセ・プログラムは、図に示すように、ティンバー1/2、マスター・エフェクト 1/2、アルペジエーターで構成されています。





音の 3 要素「音の高さ」、「音色」、「音量」

音は、「音の高さ」、「音色」、「音量」という 3 つの基本的な要素を持ちます。
アナログ・モデリング・シンセサイザーとしての本機は、これらの要素をコントロールするために、従来のアナログ・シンセサイザーと同じように、「オシレーター」、「フィルター」、「アンプ(アンプリファイア)」という各セクションを持ちます。
音の高さを変えるには「オシレーター」を、音色を変えるには「フィルター」を、音量を変えるには「アンプ」をそれぞれ設定します。

「オシレーター」、「フィルター」、「アンプ」

本機では、「オシレーター」にあたるのが OSC 1、OSC 2 のページと PITCH のページになります。PITCH のページで基本となる波形の音の高さを設定し、OSC1、OSC2 のページで波形を選びます。この「オシレーター」によって発生した波形は、MIXER のページでミックスされます。
「フィルター」にあたるのが FILTER のページになります。このページでオシレーターで発音した音にフィルターをかけて、音色を調節します。
そして、「アンプ」にあたるのが AMP のページです。このページで音量を調節します。
これらのページを設定することによって、基本的なプログラムができ上がります。

EG、LFO、キーボード・トラック、バーチャル・パッチ、コントローラー

音は、「オシレーター」、「フィルター」、「アンプ」以外にも、時間の経過 , 音域 , 演奏表現などによって、さまざまに変化します。それらをコントロールするのが、EG(エンベロープ・ジェネレーター)、LFO(ロー・フリケンシー・オシレーター)、キーボード・トラック、VIRTUAL PATCH(バーチャル・パッチ)、[PITCH] や [MOD] ホイールなどのモジュレーターやコントローラーです。これらのモジュレーターやコントローラーで基本的なプログラムに変化を与えることができます。
本機の構成図 を見てください。OSC → FILTER → AMP という信号の流れが確認できます。それに EG や LFO などの関わり方が確認できます。
また、シンセ・プログラムは、図に示すように、ティンバー1/2, エフェクト、アルペジエーターで構成されています。

ティンバー 1/2(TIMBRE 1/2)

1つのティンバーは、オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFO、バーチャル・パッチ、イコライザーなどで構成されています。本機には 2 つのティンバーがあり、2 つのティンバーを組み合わせることによって、より厚みのあるプログラムを作ることができます。

オシレーター(OSC 1、OSC 2、NOISE)

オシレーター1(OSC1)では、アナログ・シンセサイザーに代表されるノコギリ波、矩形波やフォルマント波形、ノイズ、PCM/DWGS など、7 タイプのオシレーター・アルゴリズムと、AUDIO IN 端子から入力された波形を選択することができます。

また、ノコギリ波や三角波などの基本的なアナログ・シンセサイザーの波形に対して、クロス・モジュレーション、ユニゾン、VPM(バリアブル・フェイズ・モジュレーション)をかけることができます。オシレーター2(OSC2)では、ノコギリ波やサイン波などの 4 タイプのオシレーター・アルゴリズムの中から波形を選択することができ、アナログ・シンセサイザー特有のシンク・モジュレーションやリング・モジュレーションなどのモジュレーション・タイプのオシレーターとしても使用することができます。ノイズ・ジェネレーター(NOISE)では、ホワイト・ノイズを発生します。管楽器等の音色でのブレス・ノイズや SE などの効果音として使用することができます。

ミキサー(MIXER)

オシレーター1(OSC1)、オシレーター2(OSC2)、ノイズ・ジェネレーター(NOISE)の各音量レベルを調節し、フィルター(FILTER)へ出力します。

フィルター(FILTER 1、FILTER 2)

フィルターでは、オシレーターの周波数成分を削ったり強調したりすることで音色(音の明暗など)を調節します。このフィルターの設定によって音色は大きく変化します。ティンバーごとに 2 つのフィルターを持ち、4 種類のルーティング(組み合わせ)によって多くの音色バリエーションを作り出すことができます。更にエンベロープ・ジェネレーター1(EG1)によって各フィルターのカットオフ周波数を時間的に変化させることができます。

アンプ(AMP)

アンプ(AMP)、パンポット(PAN)で構成されています。アンプでは音量を、パンポットでは音の定位をそれぞれ設定します。エンベロープ・ジェネレーター2(EG2)によって音量を時間的に変化させることができます。

ドライブ / ウェーブ・シェープ(DRIVE/WS)

ドライブ/ウェーブ・シェープでは、共にハードな音色を得ることができます。。フィルターのカットオフやレゾナンスを調節すると、大きな効果を得ることができます。。

エンベロープ・ジェネレーター(EG1、EG2、EG3)

エンベロープ・ジェネレーターは、音色を構成するパラメーターに時間的変化を与えます。アタック・タイム、ディケイ・タイム、サスティン・レベル、リリース・タイムの 4 つのパラメーターでエンベロープを設定します。EG1 はフィルターのカットオフ周波数、EG2 はアンプの音量に対するエンベロープ・ソースとしてアサインされています。EG3 はバーチャルパッチなどと組み合わせて自由にアサインできる EG です。EG1、EG2 も、バーチャル・パッチ(VIRTUAL PATCH)によって、他のパラメーターのエンベロープ・ソースとしてもアサインすることができます。

LFO(LFO1、LFO2)

LFO(Low Frequency Oscillator)は、音色を構成するパラメーターに周期的な変化を与えます。5 種類の波形を持つ LFO を、ティンバーごとに 2 基ずつ内蔵しています。LFO1 はオシレーター1(OSC1)で選択している波形によってはオシレーター1 コントロール2(OSC 1 Control 2)、LFO2はモジュレーション・ホイールによるピッチのモジュレーション・ソースとしてアサインされています。更に、バーチャル・パッチ(VIRTUAL PATCH)によって、他のパラメーターのモジュレーション・ソースとしてもアサインすることができます。

バーチャル・パッチ(VIRTUAL PATCH)

バーチャル・パッチは、EG や LFO だけではなくベロシティ(鍵盤を弾く強さ)、キーボード・トラック(鍵盤を弾く範囲)などを、モジュレーション・ソースとして音色を構成するさまざまなパラメーターにアサインし、より自由度の高い音色を作ることができます。ティンバーごとに6つのパラメーターをアサインすることができます。

イコライザー(EQ)

ティンバーごとに 2 バンド EQ を内蔵しています。埋もれがちな音色を浮き立たせたり、目立ちすぎる音色を抑えたりするなど、ティンバー同士の音色のバランスを整えます。

マスター・エフェクト(MASTER FX)

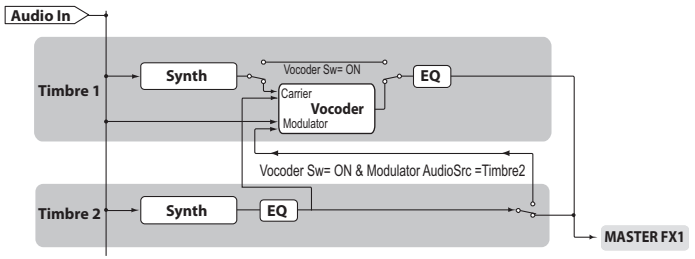
各プログラムに2つのマスター・エフェクトを内蔵しています。各ティンバーの音色をミックスし、まとめたものに対してエフェクトをかけて、プログラム全体の音色を整えます。

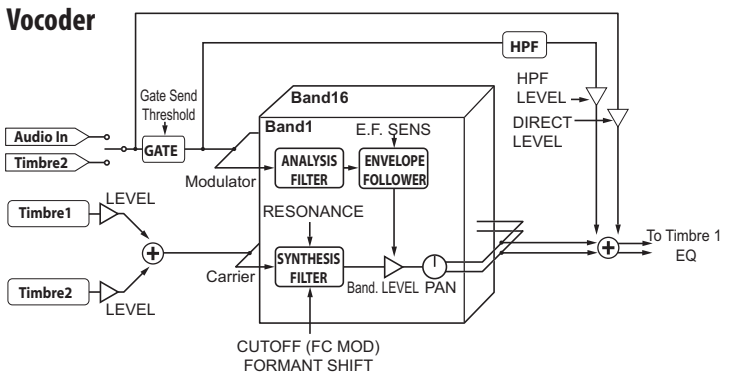
アルペジエーター(ARPEGGIATOR)

アルペジエーターは、鍵盤を和音で押さえたときに、その構成音を自動的に分散して発音する機能です。2 つのティンバーを使用するプログラムでは、片方または両方のティンバーに対してアルペジエーターをかけることができます。6 種類のアルペジオ・タイプを持つステップ・アルペジエーターです。

ボコーダー

ボコーダーは「モジュレーター」となるマイクから入力した人の声などの特徴（帯域ごとの周波数特性）を分析し、その分析した特性のフィルターを「キャリア」（オシレーターなどの波形）にかけることで、声の特徴がかかった波形（しゃべるような効果など）を生成します。
本機には16バンド・ボコーダーが搭載されています。往年のボコーダー・サウンドのシミュレーションだけでなく、音色のキャラクターや帯域ごとのレベルを変化させることよってオリジナリティのあるボコーダー・サウンドを作ることができます。
ボコーダーは、図に示すように、キャリア（変化させられる側の信号）、モジュレーター（変調器）、ボコーダー・セクションで構成されています。





ボコーダー・セクション（VOCODER）

16個のバンド・パス・フィルターが2組（アナリシス・フィルターとシンセシス・フィルター）とエンベロープ・フォロワーで構成されています。モジュレーター側に入力された音声信号を 16 個のフィルター（アナリシス・フィルター）へ入力し、エンベロープ・フォロワーによって周波数ごとに音量のエンベロープ（時間的変化）を検出します。
キャリア側の信号をもう一方の16個のフィルター（シンセシス・フィルター）へ入力した後、モジュレーター側で検出したエンベロープで各バンドの音量をコントロールすることによって、キャリア側の信号がモジュレーター側の音声の特徴で変調され、しゃべっているような効果（ボコーダー効果）などを得ることができます。また、キャリア側バンド・パス・フィルターの各周波数をシフトすることが可能です。これはモジュレーター側の特徴を保ったまま周波数特性を上下させることになり、音色の大きな変化を得ることができます。

キャリア（CARRIER）

倍音を多く含んだノコギリ波やパルス幅が一定のパルス波形などがキャリア波形として適しています。キャリアにはティンバー1 と 2 の出力の 2 つのソースをミックスして使用します。

モジュレーター（MODULATOR）

一般的にモジュレーター側には声を入力しますが、リズム音などの波形を入力しても独特の効果を得ることができます。本機では、モジュレーターとしてマイクやリズムなどの外部入力（AUDIO IN）、またはティンバー2 を選択できます。ティンバー2を選んだときは、ティンバー2のEQ出力がボコーダーのモジュレーターに入力されます。

2. 基本的なエディット方法

本機での音作りの方法として、次の 2 つが挙げられます。

- 作りたいサウンドに近いプログラムを選び、そのプログラムを元にして、必要な部分を変更し、目的のサウンドを作り上げる方法
- プログラムを初期状態（白紙）から作り上げる方法

いずれかの方法を選んで、いろいろな音色を作り、演奏してみましょう。

プログラムをエディットする

パフォーマンス・エディット

1. 音作りをするための元となるプログラムを選びます。
2. 音作りをするセクションを [KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルで選びます。
   元になるプログラムと自分のイメージしている音のどこが異なるかを考えて、エディットするパラメーターを選びます。
   NOTE エディット対象のパートは [TIMBRE SELECT] レバーまたは [VOCODER] ボタンで選びます。
3. エディットするパラメーターが割り当てられている [1]、[2]、[3] ノブで値を変更します。
4. 必要に応じて操作 2 ～ 3 を繰り返し、音作りを完成します。
5. プログラムを保存します。
   → p.31「保存（ライト）」

   保存しないで他のプログラムを選択したり、電源を切ったりするとエディットした内容が消えてしまいます。

プログラムを初期状態から作る場合

初期状態からプログラムを作る場合は、プログラムの初期化を実行します。
→ p.29「プログラムの初期化」

NOTE フル・エディット・モードで初期状態から作成する場合、エディット・ページは音作りの順序に沿ってページが構成されていますので、順番に [1] ノブを回して作業をしていきます。

3. フル・エディット・モード

[KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルで “FULL EDIT” を選択した場合、すべてのパラメーターをエディットすることができます。
NOTE この中には MIDI に関する設定(GLOBAL)も含まれます。

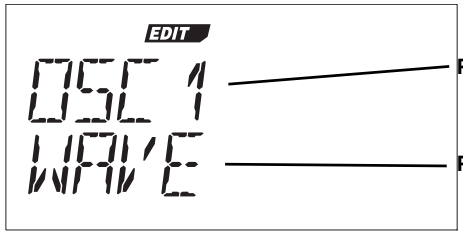
フル・エディット・モードの操作方法

1. 音作りをするための元となるプログラムを選びます。
2. 音作りをするセクションを [KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルで FULL EDIT を選びます。
3. エディットするパラメーターを [1]、[2] ノブを使って選択し、[3] ノブで値を変更します。
   [1] ノブで、設定するページを選びます。
   [2] ノブでは、選んだページの各パラメーターを選択します。
   そして、選んだパラメーターの値を [3] ノブを使って変更します。

   保存しないで他のプログラムを選択したり、電源を切ったりするとエディットした内容が消えてしまいます。

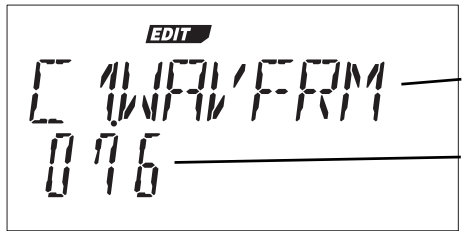
フル・エディット・モード時の表示について

[1] ノブを回して OSC1 ページを選ぶと、ディスプレイ上段にページ名が表示され、下段にパラメーター名が表示されます。



ここで、[2] ノブを回すとディスプレイ表示が切り替わり、上段にパラメーター名が表示され [3] ノブを回し下段に表示された値を変更します。

下の図は、OSC MODE で WAVEFORM を選んでいるときの表示例です。



パラメーターの設定方法について

INC/DEC 機能

パラメーターの値を細かく設定したいときに、[EXIT/SHIFT] ボタンを押しながら、OCTAVE レバーを操作し、値を増減できます。
例えば、数値を設定するときは、レバーを UP にすると値が 1 増えます。DOWN にすると値が 1 減ります。

ノブを回しても、パラメーターの値が変わらないとき

[KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルでエディットするセクションを選び、[1] ～ [3] ノブを回しても、パラメーターの値が変わらないことがあります。
これは、フル・エディット・モードの GLOBAL のページの “KNOB.MODE” が “CATCH” に設定されているためです。このときは、エディットするパラメー

ターの実際の値(ディスプレイに表示している値)と、ノブの位置が合わないと、値が変化しません。
“KNOB.MODE” を “CATCH” に設定しているときは、ノブを動かしたときに急激な値の変化によって不自然にサウンドが変化することがないよう、ノブの位置が実際の位置と同じになったときから、ノブと値が連動して変化します。
なお、フル・エディット・モード GLOBAL のページの “KNOB.MODE” を “JUMP” に設定しているときは、ノブを回すと実際の値がノブの位置に連動し、すぐに値が変わります。

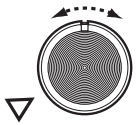
例えば[1]ノブを回して、あるパラメーターをエディットしたら、ノブが図のような位置になったとします。

[KNOB FUNCTION SELECT]ダイヤルでセクションを切り替えて、[1]ノブに割り当てられているパラメーターをエディットするとき、そのパラメーターの実際の値が図に示す三角の位置であったとします(少しノブを回すと実際の値が表示されます)。その位置までノブを回すまでパラメーター値は変わりません。

実際の値を示す位置までノブが到達すると、それ以降はパラメーター値とノブが連動し、値が変わります。

“KNOB MODE” を CATCH に設定した場合

例えば [1] ノブが図のような位置にあったとします。



パラメーターの実際の値が三角の位置だったとき、少しノブを回すとディスプレイに “◀” が表示されます。

この表示は、実際の値がノブの指標の位置より左にあることを示しています。
逆に実際の値がノブより右にあるときは、ディスプレイに “▶” が表示されます。

変更したプログラムの値を元の設定に戻す

プリセット・プログラムや保存したプログラムが保持している値と同じ値に設定したときに、ORIGINAL VALUE LED が点灯します。
設定を戻したい場合は、[1] ～ [3] ノブを回して ORIGINAL VALUE LED が点灯する値に設定を戻してください。フル・エディット・モードの場合、[3] ノブで設定した値が同じになると、ORIGINAL VALUE LED が点灯します。
なお、エディット中に保存せずに、他のプログラムを選び、再度エディットしていたプログラムを選び直すと、プリセット・プログラムや保存したプログラムが記憶している値に戻ります。

NOTE プログラムをエディットするのと同じように本機全体に関する設定や MIDI に関する設定(GLOBAL)を行うときは、[KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルでフル・エディット・モードのセクションを選び、ノブで値を変更します。これらの設定も電源を切るとエディットした内容が消えますので保存してください。

2つのティンバーをエディットする

プログラムでは、2 つのティンバーが使用することができます。
ティンバーは、NAME～EQのページでパラメーターが構成されています。パラメーターをエディットするには、あらかじめエディットするティンバーを選択([TIMBRE1]、または [TIMBRE2] の LED が点灯)しておく必要があります。

NOTE COMMON のページの “VOIC.MODE” はプログラム全体に関するパラメーターです。

2 つのティンバーを使用する（レイヤー）

2 つのティンバーを使用するとき、役割に応じて 3 つのモードが選べますが、ここでは “VOIC.MODE” を LAYER にします。
LAYER では、鍵盤を弾くと 2 つのティンバーが同時に発音します。その他のモードは 32 ページの「VOIC.MODE」を参照してください。

1. [KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルで “FULL EDIT” を選びます。
2. [1] ノブでCOMMONのページを選び、[2] ノブで “VOIC.MODE” を選んだ後、[3] ノブで “LAYER” を選びます。

エディットするティンバーを選ぶ

2 つのティンバーを使用しているプログラムをエディットするときは、エディットする側のティンバーを選びます。[TIMBRE SELECT] レバーを操作して、エディット対象にティンバーを選びます。

選択したティンバー側のLEDが点灯し、そのティンバーがエディットが有効となります。

NOTE COMMON のページの “VOIC.MODE” が SINGLE のときは、TIMBRE SELECT の LED は点灯しません。LAYER、SPLIT、MULTI を選択しているときは、エディット中の TIMBRE の LED が点灯します。(→ p. 32)

ボコーダーをエディットする

16 個のバンド・パス・フィルター(アナリシス・フィルターとシンセシス・フィルター)とエンベロープ・フォロワーのパラメーターは VC FILT ～ VC BAND のページでエディットします。

キャリア(CARRIER)

倍音を多く含んだノコギリ波やパルス幅が一定のパルス波形などがキャリア波形として適しています。これらのパラメーターはVC CARRIのページでエディットします。

NOTE キャリア側にノコギリ波を入力するには、あらかじめティンバー1　　のエディットで OSC1 のページの “WAVE” で SAW を選択し、ボコーダー・エディットの VC CARRI のページ “TMBR1.LVL” でティンバー1 の入力レベルを設定します。

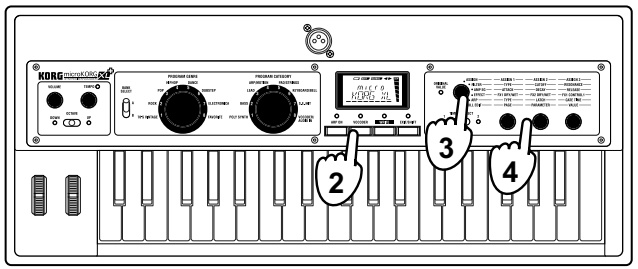
モジュレーター(MODULATOR)

一般的にモジュレーター側には声を入力しますが、リズム音などの波形を入力しても独特の効果を得ることができます。本機では、モジュレーターとしてマイクやリズムなどの外部入力(AUDIO IN)、ティンバー2 を選択できます。これらのパラメーターは VC MOD のページで設定します。

エディット対象としてボコーダーを選ぶ

ボコーダーのエディット方法は、基本的にティンバーのエディットと同じですが、あらかじめボコーダー機能をオンにして、エディット対象としてボコーダーを選択する必要があります。

1. シンセのプログラムを選びます。
2. [VOCODER] ボタンを押します。
   [VOCODER] ボタンの上の LED が点灯し、ボコーダー機能がオンになります。また、ボコーダーがエディット対象となります。
3. [KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルで “FULL EDIT” を選びます。
4. [1] ノブで VC CARRI ～ VC BAND のページを選んだ後、[2]、[3] ノブでボコーダーのパラメーターをエディットします。
   ボコーダーをエディット対象にすると、[1] ノブでボコーダーのパラメーターのページを選択できます。



NOTE [VOCODER] ボタンを押して LED を点灯させ、[KNOB FUNCTION SELECT] ノブをフル・エディットにして [1] ノブを回し VC AMP のページの “DIRCT.LVL” の値を上げると、入力した音声が直接出力されます。入力音声を確認しながら調整したいときは、この値を上げてください。

NOTE 効果が確認できないときは、[VOCODER] ボタンを押してLEDを点灯させ、[KNOB FUNCTION SELECT] ノブをフル・エディットにして [1] ノブを回し、VC CARRI のページの “TMBR1.LVL”、または VC AMP のページの “VC LEVEL” を調節してください。

外部入力音の加工

シンセサイザーやリズム・マシン、またはオーディオ機器などの信号を、オシレーターの波形と同じようにフィルター、アンプ、EG、LFO などで加工することができます。

NOTE 外部機器を接続する場合は、一度本機、外部機器とパワード・アンプなどの外部出力機器の電源を切ってから接続してください。

NOTE ボコーダーのキャリアに外部入力を使用することができます。

1. [KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルで “FULL EDIT” を選びます。
2. [1] ノブで OSC1 ページを選び、[2] ノブで “WAVE”、[3] ノブで “AUDIO IN” にします。
3. 外部機器から音を入力し、ディスプレイに “CLIP” が点灯しないように、AUDIO IN [LEVEL] ノブを調整します。
4. 音を入力しながら鍵盤を押します。

5. フィルター、アンプ、EG、LFO やエフェクトなどを設定してサウンドを変化させてください。

AUDIO IN 端子からの音に対しては、ピッチに関するパラメーターは無効となります。

アルペジエーターのエディット

本機のアルペジエーターは、6 種類のアルペジオ・タイプを持ちます。このアルペジエーターは発音する音の長さ(ゲート・タイム)や間隔などを変えることができます。これらは ARP のページで設定します。また、最大 8 ステップについて発音のオン / オフが設定できる「ステップ・アルペジエーター機能」によって、より幅の広い演奏効果を得ることができます。

アルペジオ演奏させるティンバーを選ぶ

2 つのティンバーを使用したプログラムでは、アルペジエーターで発音するティンバーを選ぶことができます。
ARP のページの “ASSIGN” で設定します。両方のティンバーをアルペジオ演奏させたり、片方のティンバーだけを演奏させたりすることができます。

アルペジオを同期させる

アルペジオのテンポにLFO1/2の周期や、エフェクトのディレイ・タイムを同期させる

LFO1 または 2 の周期をアルペジオのテンポに同期させることができます。テンポに同期したモジュレーションをかけたり、エフェクトのディレイ・タイムをテンポに対する倍率で設定したりすることによって、アルペジオのテンポを変えてもディレイ・タイムが追従することができます。
また、本機のアルペジエーターは外部MIDIシーケンサーと同期させることができますので、LFO1/2 の周期やディレイ・タイムを外部シーケンサーなどからコントロールすることもできます。

アルペジオを変化させる

アルペジオの各ステップをオン / オフすることによってアルペジオ演奏を変化させることができます。この機能をステップ・アルペジエーター機能といいます。

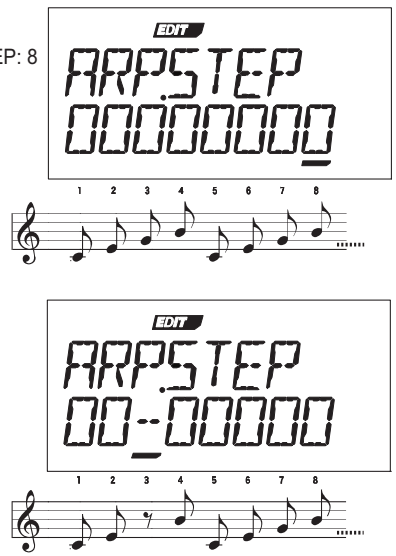
ステップ・アルペジエーターによるアルペジオの変化

1. フル・エディット・モードを選んだ後、[1] ノブで ARP.STEP のページを選択します。

2. [2] ノブでアルペジエーターのステップを選択します。

3. [3] ノブでアルペジエーターのステップのオン、オフを切り替えます。
ディスプレイの表示で有効なステップだけ “O”(オン状態)を表示します。
[3] ノブを左に回し切り、ディスプレイの表示を “--”(オフ状態)にすると、ステップに対応する音符が休符に変わります。

TYPE: UP
LAST STEP: 8



NOTE 有効ステップ数は、ARP のページの “LAST.STEP” で設定します(→ p. 52)。

4. グローバル設定について

本機の全体的な設定を行うのが GLOBAL パラメーターです。
例えば、各プログラムはそれぞれピッチ(音の高さ)を設定することができますが、このGLOBALのページで設定するピッチ(“MST TUNE”、“TRANSPOS”)はすべてのプログラムに対してピッチを変化させます。
他の楽器などとアンサンブルを行うときは、この “MST TUNE” でピッチを合わせ、演奏する曲を移調するときなどは “TRANSPOS” で移調します。1 曲の中で複数のプログラムで演奏するような場合に、プログラムごとにピッチを変更せずに、GLOBAL の設定だけで変更できるので便利です。
詳しくは 57 ページ「5.GLOBAL パラメーター」を参照してください。

設定した内容を保存してください(→ p.31 「グローバルを保存する」)。

5. その他の機能

プログラムの初期化

現在選ばれているプログラムの設定を初期化します。

1. フル・エディット・モードで[1]ノブを回して “INIT.PROG” を選びます。
2. [2] ノブを回して、ディスプレイに “SURE Y/N” と表示します。
   “YES” か “NO” を選択することができます。
3. 初期化を実行するには、“YES” を選択して [WRITE] ボタンを押します。
   プログラムの初期化が実行され、“COMPLETE” と表示されます。
   NOTE 初期化を中止する場合は [EXIT/SHIFT] ボタンを押します。

ティンバーのコピー

現在選ばれているプログラムのティンバーに、他のプログラムのティンバー設定をコピーします。

1. フル・エディット・モードで [1] ノブを回して “COPY.TMBR” を選びます。
2. [2] ノブを回すと、ディスプレイの左にコピー元のプログラム・ナンバー、中央にコピー元のティンバー、右にコピー先のティンバーが表示されます。
3. [2] ノブで、プログラム・ナンバーの下にカーソルを合わせ、[3] ノブで、コピー元のプログラムを選択します。
4. [2] ノブでティンバーの下にカーソルを合わせ、[3] ノブでコピー元のティンバーを選択します。
5. [TIMBRE SELECT] レバーでコピー先のティンバーを選択します。
6. コピーを実行する場合は [WRITE] ボタンを押します。
   コピーが実行され、ディスプレイに “COMPLETE” と表示されます。
   NOTE “VOIC.MODE” が “SINGLE” のときは、コピー先に “TIMBRE2” を選ぶことはできません。
   NOTE コピーを中止する場合は、[EXIT/SHIFT] ボタンを押します。

音色等の設定データを送る(データ・ダンプ)

プログラム・データ、グローバル・データは、MIDIエクスクルーシブ・データとして送信することができます。MIDIエクスクルーシブ・データを外部MIDI機器に送信することを、データ・ダンプといいます。
データ・ダンプを行うと、外部MIDI機器に各データを記憶させたり、もう一台の本機の音色や設定を変えたりすることができます。

NOTE 外部よりダンプ ・リクエストを受けた場合、リクエストのメッセージに応じてデータ・ダンプを行います。

NOTE ダンプ・データを受信するときはGLOBALページ “PROTECT” をオフにして、MIDI FLT のページの “SYS EX” を ENABLE にしてください。DISABLE になっていると、ダンプ・データを受信しません。

NOTE MIDI Exclusive Format 情報を含む「MIDI Implementation」については、コルグ・ホームページよりダウンロードできます。

データの送受信中は、本体のノブや鍵盤などに触れないでください。また絶対に電源を切らないでください。

MIDI インターフェイス機器によっては、**microKORG XL+** の MIDI エクスクルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。

送信時の操作手順

本機の MIDI OUT 端子と MIDI のダンプ・データが受信できる機器の MIDI IN 端子を接続し、MIDI チャンネルを合わせます。USB で接続する場合は、コンピューターと本機を USB ケーブルで接続します。

NOTE 接続に関して、詳しくはp.80 の「1. 他の MIDI 機器と一緒に使う」を参照してください。

1. フル・エディット・モードで、[1] ノブで “MIDI.DUMP” ページを選択します。
2. [2] ノブでダンプ・データを選択します。
   1 PROG: 現在選ばれているプログラム・データのみを送信します(NAME ～ VC BAND のページのパラメーターとフロント・パネルのボタンとノブの設定)。
   ALL PROG: すべてのプログラム・データを送信します。
   GLOBAL: グローバル・データを送信します(GLOBAL ～ USR.SCALE のページのパラメーター)。
   ALL DATA: すべてのプログラム・データ、グローバル・データを送信します。

3. データ・ダンプを実行する場合は [WRITE] ボタンを押します。
データ・ダンプが実行されます。ダンプが終了するとディスプレイに“COMPLETE”と表示されます。
NOTE プログラム・データ、グローバル・データの内容については、p.31 の「保存（ライト）」の「プログラムを保存する」、「グローバルを保存する」それぞれの保存される設定内容を参照してください。
NOTE ダンプするデータのサイズと要する時間は、表を参照してください。

受信時の操作手順

接続した MIDI データ・ファイラーやコンピューターから、保存したデータを本機に戻したり、もう一台の **microKORG XL+** からデータを受信したりします。

1. 本機のMIDI IN端子とMIDIダンプ・データを送信する機器のMIDI OUT端子を接続します。
USB で接続する場合は、コンピューターと本機を USB ケーブルで接続します。
2. 送信側の MIDI チャンネルと本機の MIDI チャンネルを合わせます。
一度、外部 MIDI 機器へ送信したデータを本機で再度受信するときは、本機の MIDI チャンネルを送信時と同じチャンネルに設定してください。
3. MIDI FLT ページの“SYS EX”を ENABLE にし、GLOBAL のページの“PROTECT”を OFF にします。(→ p. 58、→ p. 60)
4. MIDI データ・ファイラーなどからデータを送信します。
送信方法は使用する機器の取扱説明書を参照してください。

ダンプ・データ	データ・サイズ	所要時間
1 Prog	402Bytes	1秒以下
All Prog	51,712Bytes	約3分15秒
Global	121Bytes	1秒以下
All Data	51,833Bytes	約3分15秒

工場出荷時の設定に戻す

microKORG XL+のプログラム、グローバル・データの設定を工場出荷時の設定に戻します。
工場出荷時の設定をプリロード・データといいます。

プリロードを実行すると、**microKORG XL+** のデータは工場出荷時の設定に書き換わります。ロードを実行する前にデータを書き変えてもよいかをあらかじめ確認しておいてください。

プリロード中は、本体のノブや鍵盤などに触れないでください。また絶対に電源を切らないでください。

NOTE ライト・プロテクトがオンになっているときはプリロードできません。あらかじめライト・プロテクトをオフにしてください。(→ p. 58 “PROTECT”)

1. フル・エディット・モードで、[1] ノブを回して“PRELOAD”を選びます。
2. [2] ノブでプリロード・データを選択します。
1 PROG: 現在選ばれているプログラム・データのみをロードします（NAME ～ VC BAND のページのパラメーターとフロント・パネルのボタンとノブの設定）。
ALL PROG: すべてのプログラム・データをロードします。
GLOBAL: グローバル・データをロードします（GLOBAL ～ USR.SCALE のページのパラメーター）。
ALL DATA: すべてのプログラム・データ、グローバル・データをロードします。
3. ロードを実行する場合は [WRITE] ボタンを押します。
プリロード・データのロードが実行され、ディスプレイに “COMPLETE” と表示されます。
NOTE ロードを中止する場合は [EXIT/SHIFT] ボタンを押します。

保存（ライト）

1. エディットした設定を保存する

エディットしたプログラムを再び使用したい場合は、プログラムを保存します。
また、GLOBAL ～ USR.SCALE のページの設定を変更した場合も、保存しないまま電源を切るとエディットしたグローバルの内容が消えてしまいます。
エディットした設定を再び使用したい場合は、必ず保存してください。

プログラムをエディットした場合、保存しないまま電源を切ったり、他のプログラムに切り替えたりすると、エディットした内容が消えてしまいます。

保存中は、絶対に電源を切らないでください。データが破壊される場合があります。

プログラムを保存する

保存される設定について

現在選択しているプログラムの、下記の項目を保存することができます。

- NAME ～ VC BAND のページの全パラメーター
- ARPEGGIATOR [ARP ON] ボタン
- OCTAVE [DOWN] [UP]
- PROGRAM NAME
- KNOB ASSIGN

1. [WRITE] ボタンを押します。
ディスプレイに “PROGRAM” と表示されているのを確認します。
NOTE [WRITE]ボタンを押したときにディスプレイに “GLOBAL” と表示された場合は、保存対象がグローバル・パラメーターになっています。[1] ノブで “PROGRAM” を選びます。

2. もう一度 [WRITE] ボタンを押します。

3. [1] ノブで保存先のプログラム・ナンバーを選びます。

4. [WRITE] ボタンを押して、保存します。
ディスプレイに “COMPLETE” と表示され保存が終了し、その後通常の状態に戻ります。保存を中止するときは [EXIT/SHIFT] ボタンを押します。
NOTE [WRITE]ボタンを押したとき、ディスプレイに “ERROR” と表示された場合は、ライト・プロテクトがオン(プログラムの保存禁止)になっています。[EXIT/SHIFT]ボタンを押して保存をキャンセルし、ライト・プロテクトをオフにしてください。(→ p. 58 “PROTECT”)

グローバルを保存する

保存される設定について

- GLOBAL ～ USR.SCALE のページの全パラメーター

1. [WRITE] ボタンを押します。
このときディスプレイに “PROGRAM”（保存対象）と表示されたら、[1] ノブで “GLOBAL” を選択します。

2. [WRITE] ボタンを押して、保存します。
ディスプレイに “COMPLETE” と表示され保存が終了し、その後通常の状態に戻ります。保存を中止するときは [EXIT/SHIFT] ボタンを押します。

パラメーター・ガイド

1. ティンバー・パラメーター

NAME

本機では、プログラムに 8 文字まで名前を付けることができます。プレイ・モードでプログラム・ナンバーとプログラム名がディスプレイに表示されます。

プログラム名を変更する

1. [1] ノブで NAME のページを選びます。
2. [2] ノブで設定する文字にカーソルを移動します。
3. [3] ノブで文字を設定します。
4. 手順 2 ～ 3 を繰り返します。

プログラム名を変更した場合、保存しないまま電源を切ったり、他のプログラムに切り替えたりすると、変更した内容が消えてしまいます。変更したプログラム名を残したい場合は、プログラムの保存してください(→ p. 31)。

COMMON

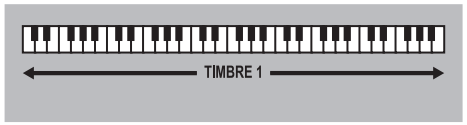
プログラム全体に関する設定とティンバーの発音に関する設定を行います。1 つのティンバーのみ(SINGLE)を使用するか、または 2 つのティンバー(LAYER、SPLIT、MULTI)をどのように使用するかを決定します。その他、TIMBRE SELECT レバーで選択しているティンバーを単音または和音で発音させる設定や、リトリガー方法などの発音に関する設定を行います。

NOTE 設定により発音できる最大ボイス数以上の鍵盤を同時に押さえたときは、最後に押された鍵盤を優先して発音します。

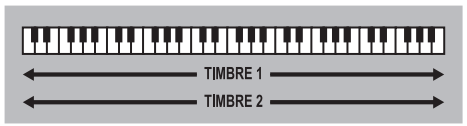
VOIC.MODE.....[SINGLE, LAYER, SPLIT, MULTI]

プログラムでティンバーをどのように使用するかを選択します。

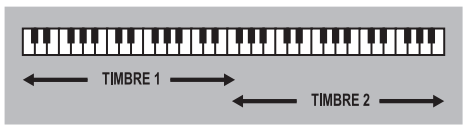
SINGLE: 1 つのティンバーだけ使用します。



LAYER: 2 つのティンバーを使用します。鍵盤を弾くと、2 つのティンバーが同時に発音します。2 つのティンバーをそれぞれエディットできます。



SPLIT: 2 つのティンバーを使用します。それぞれのティンバーが発音する音域を設定し、鍵盤内でティンバーを弾き分けます。2 つのティンバーをそれぞれエディットできます。



MULTI: 2 つのティンバーを使用します。主に外部 MIDI 機器を使用して本機を発音させるときに選択します。2 つのティンバーをそれぞれエディットできます。

SPLIT.KEY.....[C-1...G9]

“VOIC.MODE” が “SPLIT” のときに表示されます。各ティンバーが発音する音域を設定します。

設定したノート・ナンバーよりも低い音域でティンバー1、設定したノート・ナンバーを含む、高い音域でティンバー2 が発音します。

T2MIDI.CH(Timbre 2 MIDI channel).....[GLOBAL,01...16]

“VOIC.MODE” が “MULTI” のときに表示されます。ティンバー2 の MIDI チャンネルを設定します。“GLOBAL” にすると、ティンバー2 の MIDI チャンネルは

グローバル MIDI チャンネルと一致します。グローバル MIDI チャンネルは、MIDI ページの “MIDI CH” で設定します。

NOTE ティンバー1のMIDIチャンネルは、MIDIページの “MIDI CH” で設定します。

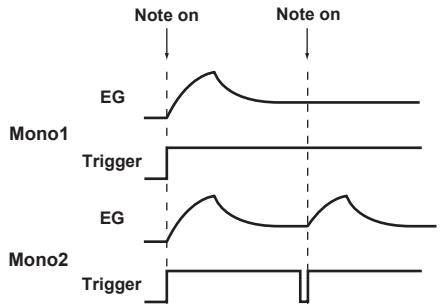
ASSIGN ..... [MONO1, MONO2, POLY]

ティンバーの発音のしかたを設定します。

MONO1: モノフォニックで発音します。1 回目に発音させた鍵盤を押したまま、2回目の発音以降はEGをリトリガーしません。レガート演奏するときに使用します。

MONO2: モノフォニックで発音します。鍵盤を押して発音させるごとに、EG をリトリガーします。

POLY: ポリフォニックで発音し、和音演奏が可能です。最大ボイス数は 8 音です。



SCALE .....[EQUAL...USER]

プログラムのスケール･タイプを選択します･
10 種類のスケール･タイプがあります。

EQUAL	一般的に広く使われている平均律です。各半音のピッチの変化幅が同じになっています。
MAJOR	純正律長音階です。“SCALE.KEY” で設定したキー(調)のメジャー・コードが完全に調和する音階です。
MINOR	純正律短音階です。“SCALE.KEY” で設定したキー(調)のマイナー・コードが完全に調和する音階です。
ARABIC	アラビック音階です。アラビア音楽の 1/4 トーン・スケールを含んだ音階です。
PYTHA	ピタゴラス音階です。古代ギリシャの音階で、メロディー演奏に効果的な音階です。
WERCK	ベルクマイスター音階です。バロック時代後期に用いられていた平均律的な音階です。
KIRN	キルンベルガー音階です。18 世紀に作られた音階で、主にハープシコードの調律に用いられていた音階です。
SLENDORO	スレンドロ音階です。1 オクターブを 5 音で構成するインドネシアのガムラン音階です。“SCALE.KEY” が C のとき、C、D、F、G、A(ド、レ、ファ、ソ、ラ)の鍵盤を使用します。
PELOG	ペロッグ音階です。1 オクターブを 7 音で構成するインドネシアのガムラン音階です。“SCALE.KEY” が C のとき、C、D、E、F、G、A、B(ド、レ、ミ、ファ、ソ、ラ、シ)の鍵盤を使用します。
USER	GLOBAL の USR.SCALE ページで設定したスケールになります(→ p.61「**USR.SCALE (USER SCALE)**」)。

SCALE.KEY .....[C...B]

“SCALE” で選択したスケールの基準となるキー(調)を設定します。

KNOB

[KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルで ASSIGN を選択したときの、[1] ～ [3] ノブでコントロールするパラメーターをアサイン(割り当て)します。

[1] ～ [3] ノブへのアサインは、ティンバー1 、ティンバー2の各セクションでそれぞれ設定でき、[TIMBRE SELECT] レバーで選んだティンバーが有効となって、ノブでコントロールすることができます。

NOTE 工場出荷時にはあらかじめ効果的なパラメーターをアサインしてあります。

ASSIGN ..... [ASSIGN1...ASSIGN3]

パラメーターをアサインするノブを選びます。

ASSIGN1: [1] ノブへアサインします。

ASSIGN2: [2] ノブへアサインします。

ASSIGN3: [3] ノブへアサインします。

Parameter .....[------...VC LEVEL]

ノブにアサインするパラメーターを選択します。

Display	Parameter Name
------	No Assign
PORTMNTO	Portamento
OSC1 C1	OSC1 Control 1

OSC1 C2	OSC1 Control 2
OSC2.SEMI	OSC2 Semitone
OSC2.TUNE	OSC 2 Tune
OSC1 LVL	OSC 1 Level
OSC2 LVL	OSC 2 Level
NOISE.LVL	Noise Level
CUTOFF1	Filter 1 Cutoff
RESO1	Filter 1 Resonance
FILT1.BAL	Filter 1 Balance
EG1 INT1	Filter 1 EG 1 Intensity
CUTOFF2	Filter 2 Cutoff
RESO2	Filter 2 Resonance
EG1 INT2	Filter 2 EG 1 Intensity
LEVEL	Level
PANPOT	Panpot
WS DEPTH	Wave Shape Depth
ATTACK1	Attack Time EG 1
DECAY1	Decay Time EG 1
SUSTAIN1	Sustain Level EG 1
RELEASE1	Release Time EG 1
ATTACK2	Attack Time EG 2
DECAY2	Decay Time EG 2
SUSTAIN2	Sustain Level EG 2
RELEASE2	Release Time EG 2
LFO1.FREQ/LFO1.NOTE	LFO 1 Frequency/Sync Note
LFO2.FREQ/LFO2.NOTE	LFO 2 Frequency/Sync Note
P.INT1	Virtual Patch Intensity 1

P.INT2	Virtual Patch Intensity 2
P.INT3	Virtual Patch Intensity 3
P.INT4	Virtual Patch Intensity 4
P.INT5	Virtual Patch Intensity 5
P.INT6	Virtual Patch Intensity 6
HI.EQ.GAIN	High EQ Frequency
LO.EQ.GAIN	Low EQ Frequency
FX1 D/W	FX 1 Dry/Wet
FX1.CTRL1	FX 1 Control 1
FX1.CTRL2	FX 1 Control 2
FX2 D/W	FX 2 Dry/Wet
FX2.CTRL1	FX 2 Control 1
FX2.CTRL2	FX 2 Control 2
GATE.TIME	Arpeggiator Gate Time
OCT.RANGE	Arpeggiator Octave Range
ARP.SWING	Arpeggiator Swing
VC T1.LVL	Vocoder Timbre 1 Level
VC T2.LVL	Vocoder Timbre 2 Level
VC.HPF.LVL	Vocoder HPF Level
VC.FC.OFST	Vocoder Fc Offset
VC RESO	Vocoder Resonance
VC.EF.SENS	Vocoder E.F.Sens
VC.FC.MINT	Vocoder Fc Modulation Intensity
VC.DIR.LVL	Vocoder Direct Level
VC LEVEL	Vocoder Level

UNISON

同じ音程のボイスを複数発音させて、音を重ねるユニゾン機能の設定を行います。

MODE ..... [OFF, 2 VOICE, 3 VOICE, 4 VOICE]

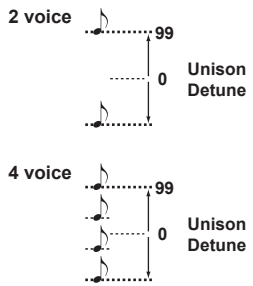
ユニゾンをオン、オフします。オンのときは、重ねるボイス数を設定します。
OFF: ユニゾン・オフ。
2 VOICE: ユニゾン・オン。2 ボイス重ねます。
3 VOICE: ユニゾン・オン。3 ボイス重ねます。
4 VOICE: ユニゾン・オン。4 ボイス重ねます。

NOTE ボイスに関する他の設定によっては、ここで設定したボイス数で発音しない場合があります。

NOTE ユニゾンをオンにすると、発音時の同時発音数が制限されます。

DETUNE ..... [00...99]

ユニゾンがオン(“MODE” が 2 ～ 4 VOICE)のとき表示されます。ユニゾンで発音させたときに、同時に発声する音のデチューン(ピッチをずらす)をセント単位で設定します。“MODE” で設定したボイス数でデチューンのしかたが変わります。



SPREAD ..... [000...127]

ユニゾンがオン(“MODE” が 2 ～ 4 VOICE)のとき表示されます。ユニゾンで発音させたときに、同時に発声する音の定位を広げます。“MODE” で設定したボイス数と、ここで設定した値に応じて、均等に割り振られて発音します。

PITCH

オシレーターのピッチ(音の高さ)に関する設定を行います。ここでの設定はオシレーター1 と 2 で共用です。目的の音の高さになるようにトランスポーズやチューンを設定します。
[PITCH] ホイール(ピッチ・ベンド・ホイール)、[MOD] ホイール(モジュレーション・ホイール)によるピッチの変化量もここで設定します。

ANLG.TUNE (Analog Tune) ..... [000...127]

発音する各ノートのピッチのずれを調節します。各ノートのピッチをランダムにずれを作り、アナログ・シンセサイザー風の不安定なピッチをシミュレートします。値を大きくすると、ピッチのずれが大きくなります。

TRANSPOS (Transpose) ..... [–48...+48]

オシレーターが発音する音のピッチを半音単位で設定します。設定できる範囲は上下 4 オクターブです。

NOTE OCTAVE[UP]と[DOWN]ボタンによる音域の変更は、鍵盤自体に割り当てられる音域をオクターブ単位でずらしているものです。オシレーターが発音している音程を変更しているものではありません。

DETUNE ..... [–50...+50]

オシレーターのピッチをセント単位で設定します。

VIB INT (Vibrate Intensity) ..... [–2400...+2400]

[MOD] ホイールを奥方向に回し切ったときのビブラート効果の深さを設定します。

NOTE オシレーターのピッチに LFO2 でモジュレーションをかけてピッチを上下させ、ビブラート効果を作ります。

P.BEND (Pitch Bend) ..... [–12...+12]

[PITCH] ホイールを操作したときのピッチの変化量を半音単位で設定します。この値はホイールを奥方向に回し切ったときの変化量です。

PORTMNTO (Portamento) ..... [000...127]

ポルタメント効果(音程の異なる音になめらかに移行する)のかかり方を設定します。000 ではポルタメント効果はかかりません。値を大きくすると、音程の移行時間が長くなります。

OSC1 (Oscillator 1)

オシレーターは基本となる波形を発生します。各ティンバーには 2 つのオシレーターがあります。このページでは、オシレーター1 について設定します。[2] ノブで設定したいパラメーターを選び、[3] ノブで変更します。

WAVE (Waveform Select) ..... [SAW, PULSE, TRIANGLE, SINE, FORMANT, NOISE, PCM/DWGS, AUDIO IN]

オシレーター1 の波形を選択します。

SAW	ノコギリ波。
PULSE	矩形波。
TRIANGLE	三角波。
SINE	サイン（正弦）波。
FORMANT	人間の声のような音色の波形。
NOISE	ノイズを生成します。
PCM/DWGS	アコースティック楽器やデジタル・シンセサイザーなどの PCM/DWGS 波形。
AUDIO IN	AUDIO IN [LINE] 端子、AUDIO IN [MIC] 端子からの入力音をオシレーターの代わりに使用します。 **NOTE** AUDIO IN [LINE] 端子、[MIC] 端子からの入力音には、ピッチのパラメーターは無効です。

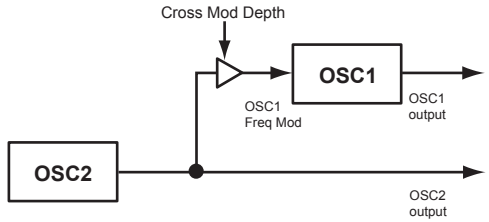
OSC MOD (Oscillator 1 Modulation Type) ..... [WAVEFORM, CROSS, UNISON, VPM]

オシレーター1 のモジュレーションのタイプを選択します。

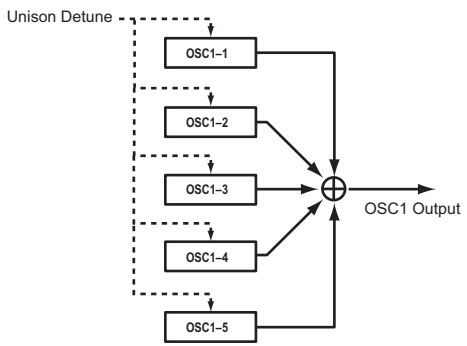
NOTE “WAVE” と “OSC MOD” の組み合わせによって、最大ボイス数が変わります。

WAVEFORM: 波形を変化させます。変化のしかたは選択した波形によって異なります。

CROSS（CROSS MODULATION）: クロス・モジュレーションは、オシレーター2（モジュレーター）の出力波形で、オシレーター1（キャリア）の周波数を高速に変調し、うねりのある音色を得ることができます。



UNISON: オシレーター1 の内部で 5 つのオシレーターのピッチをずらして同時に出力します。厚みのある音色を得ることができます。



VPM (VARIABLE PHASE MODULATION):
オシレーター1 の整数倍の倍音に相当するハーモニクス（周波数）で発振するサイン波を使用し、オシレーター1 の位相を変調することで、金属的な倍音を生み出しま

す。波形にうねりのある音色を得ることができるクロス・モジュレーションに対し、VPM では波形を静止したまま倍音を追加できます。
変調用のサイン波はオシレーター1に組み込まれているので、オシレーター2の波形がオシレーター1 の音色に影響を与えることはありません。

NOTE “WAVE” が FORMANT、NOISE、PCM/DWGS、AUDIO IN のとき、CROSS、UNISON、VPM は選択できません。

OSC1.C1 (CONTROL1) ..... [000...127/–63...+63/---]

OSC1.C2 (CONTROL2) ..... [000...127/–63...+63/001...064/001...032/---]

“WAVE” と “OSC MOD” の設定に対応したパラメーターを表示します。

NOTE 設定によってはノイズが出る場合があります。

NOTE OSC1.C1とOSC1.C2は、選択した“WAVE”と“OSC MOD”によってパラメーターや設定する値が異なります。“ バーチャル・パッチ”、“KNOB”、GLOBAL “CC MAP” に OSC1.C1、OSC1.C2 を設定する場合も下記の表を参考にしてください。

WAVE	OSC MOD	C1 (OSC1 Control 1)	C2 (OSC1 Control 2)
SAW	WAVEFORM	C1. WAVFRM	C2.LFO1.MD
	CROSS	C1. MOD.DPT	C2.LFO1.MD
	UNISON	C1.DETUNE	C2.PHASE
	VPM	C1. MOD.DPT	C2.HRMNIC
PULSE	WAVEFORM	C1.PLS.WDT	C2.LFO1.MD
	CROSS	C1. MOD.DPT	C2.LFO1.MD
	UNISON	C1.DETUNE	C2.PHASE
	VPM	C1. MOD.DPT	C2.HRMNIC
TRIANGLE	WAVEFORM	C1. WAVFRM	C2.LFO1.MD
	CROSS	C1. MOD.DPT	C2.LFO1.MD
	UNISON	C1.DETUNE	C2.PHASE
	VPM	C1. MOD.DPT	C2.HRMNIC
SINE	WAVEFORM	C1. WAV.SHP	C2.LFO1.MD
	CROSS	C1. MOD.DPT	C2.LFO1.MD
	UNISON	C1.DETUNE	C2.PHASE
	VPM	C1. MOD.DPT	C2.HRMNIC
FORMANT	WAVEFORM	C1. FMT.WDT	C2. FMT.SFT
NOISE	WAVEFORM	C1. RESO	C2. BAL
PCM/DWGS	WAVEFORM		C2. WAV.SEL
AUDIO IN	WAVEFORM	C1.GAIN	

1. WAVE: SAW/PULSE/TRIANGLE/SINE、OSC1 MOD: WAVEFORM のとき

CONTROL1: WAVEFORM ..... [000...127]

波形を変化させます。

・ WAVE: SAW
ノコギリ波は、ベースやパッドなど、幅広いアナログ・シンセサイザー独特の音色を作るのに適した波形です。000で純粋なノコギリ波になり、127で1オクターブ高いノコギリ波になります。

・ WAVE: PULSE
矩形波は、電子音や管楽器の音に適し、パルス幅を調整すると、クラビやサックスのような音色になります。000で純粋な矩形波になり、127でパルス幅がなくなり音が消えます。

・ WAVE: TRIANGLE
三角波は、ノコギリ波やパルス波に比べると倍音が少なく、ベースやパッドで丸い感じの音色に適しています。000で純粋な三角波になり、127で1オクターブと5度高い音程(3倍音)の三角波になります。

・ WAVE: SINE
サイン波は、倍音を含んでいない基音のみの、丸い音色になります。000 で純粋なサイン波になり、値を大きくすると倍音の出方が変わります。

CONTROL2: LFO1 INTENSITY ..... [000...127]

“OSC1.C1” で設定した波形に対して、LFO1でモジュレーションをかけます。その効果の深さを調整します。
LFO1 の “WAVE”(→ p.47「**LFO1, LFO2**」)を TRIANGLE に設定すると、ノコギリ波(“WAVE”: SAW)ではデチューンがかかったような効果を得ることができ、矩形波(“WAVE”: PULSE)では PWM(パルス・ワイズ・モジュレーション)効果を得ることができ、音色に厚みが加わります。

2. WAVE: FORMANT、OSC1 MOD: WAVEFORM のとき

CONTROL1: FORMANT WIDTH ..... [000...127]

フォルマント特有の周波数成分を設定します。口の形(声の母音)を変化させたような音色の変化になります。

CONTROL2: FORMANT SHIFT ..... [–63...+63]

フォルマント全体の周波数成分を上下に移動します。このときの移動量を調節し、口の大きさを変化させたような効果を得ることができます。+00 で基準の周波数成分になります。

3. WAVE: NOISE、OSC1 MOD: WAVEFORM のとき

CONTROL1: RESONANCE ..... [000...127]

ノイズ・オシレーター内部にあるフィルターのレゾナンス量を設定します。値を大きくすると、ノイズ内の音程成分にあたる周波数ポイントを強調します。

CONTROL2: LPF/HPF ..... [LPF63...CNT...HPF63]

ローパス、ハイパス・フィルターのミックス・バランスを調節し、音色の明るさが変化します。

4. WAVE: PCM/DWGS, OSC1 MOD: WAVEFORM のとき

CONTROL1: ..... [---]

無効になります。

CONTROL2: WAVE SELECT.....[001...064]

PCM/DWGS 波形を選択します。

No.	PCM/DWGS Name	No.	PCM/DWGS Name
1	SG PIANO	33	SYNSINE5
2	ROSE EP (**)	34	SYNSINE6
3	DYNO EP	35	SYNSINE7
4	WURLY EP	36	SYNWAVE1
5	E GRAND	37	SYNWAVE2
6	CLAV1	38	SYNWAVE3
7	CLAV2	39	SYNWAVE4
8	CLAV3	40	SYNWAVE5
9	CXORGAN1	41	SYNWAVE6
10	CXORGAN2	42	SYNWAVE7
11	M1ORGAN1	43	SYNWIRE1
12	M1ORGAN2	44	SYNWIRE2
13	VOX ORG1	45	SYNWIRE3
14	VOX ORG2	46	SYNWIRE4
15	TAPE FLT	47	5THSAW
16	TAPE STR	48	5THSQU
17	BRASS	49	DIGI1
18	GUITAR1	50	DIGI2
19	GUITAR2	51	DIGI3
20	BASS1	52	DIGI4
21	BASS2	53	DIGI5
22	BASS3	54	DIGI6
23	BELL1	55	DIGI7
24	BELL2	56	DIGI8
25	BELL3	57	DIGI9
26	CHOIR	58	SYNVOX1
27	SYNPAD1	59	SYNVOX2
28	SYNPAD2	60	ENDLESS(**)
29	SYNSINE1	61	NOISE1
30	SYNSINE2	62	NOISE2
31	SYNSINE3	63	NOISE3
32	SYNSINE4	64	NOISE4

* 2: ROSE EP の PCM は、ベロシティーの強さにより発音する PCM 音色が切り替わります

** 60: ENDLESS の波形は「無限音階」と呼ばれている音をシミュレートした波形で、各オクターブ間は同じ音になります。「無限音階」とは、ドレミファソラシドレミ ‥‥ と何回繰り返して上がっていっても、同じ音程の音階が無限に続いていく音のことをいいます。

5. WAVE: AUDIOIN, OSC1 MOD: WAVEFORM のとき

CONTROL1: GAIN.....[–63...+63]

オーディオ入力の音量を調節します。

CONTROL2:.....[---]

無効になります。

6. WAVE: SAW/PULSE/TRIANGLE/SINE、OSC1 MOD: CROSS のとき

CONTROL1: MODULATION DEPTH.....[000...127]

クロス・モジュレーションの深さを設定します。

CONTROL2: LFO1 INTENSITY.....[000...127]

“OSC1.C1” で設定したクロス・モジュレーションに対して、LFO1 で更にモジュレーションをかけます。その効果の深さを設定します。

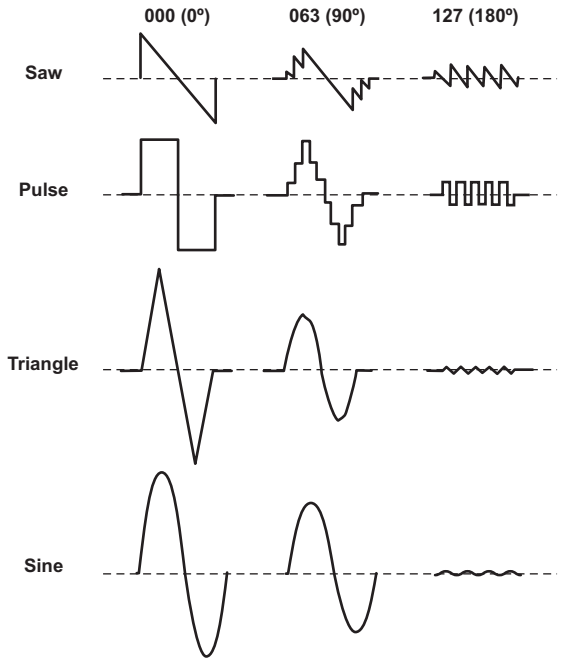
7. WAVE:SAW/PULSE/TRIANGLE/SINE、OSC1MOD: UNISON のとき

CONTROL1: DETUNE.....[000...127]

複数のユニゾン・オシレーター間のピッチ差を設定します。値を大きくするほどピッチ差が広がり、厚みのある音色になります。

CONTROL2: PHASE ..... [000...127]

ノート・オン(鍵盤打鍵)時の各オシレーターの位相を設定します。アタック時の音色が変化します。



8. WAVE: SAW/PULSE/TRIANGLE/SINE、OSC1 MOD: VPM のとき

CONTROL1: MODULATION DEPTH ..... [000...127]

VPM 効果の深さを設定します。

CONTROL2: MODULATION HARMONICS ..... [001...032]

VPM のモジュレーターの周波数を、オシレーター1 の倍音の倍数(ハーモニクス)として設定します。

OSC2 (Oscillator 2)

オシレーター2 を設定します。オシレーター1 と組み合わせることによって、さまざまなサウンドを得ることができます。例えば、SEMITONE、TUNE を調節して、1 つのオシレーターに、もう 1 つのオシレーターの倍音成分的な役割を担わせたり、2 つのオシレーターの音程を設定し、あらかじめハーモニーを持ったサウンドにしたり、同じ音程から微妙にピッチをずらすことによってデチューン効果を得ることもできます。また、リング・モジュレーターとオシレーター・シンクをかけることによって、より複雑な倍音を得ることができます(OSC2 の “OSC MOD” で設定)。

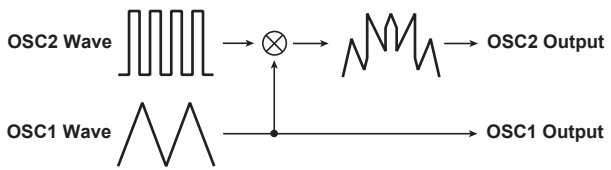
WAVE ..... [SAW, PULSE, TRIANGLE, SINE]

オシレーター2 の波形を選択します。
SAW: ノコギリ波です。
PULSE: 矩形波です。
TRIANGLE: 三角波です。
SINE: サイン波です。

NOTE オシレーター2の音が確認できないときは、MIXERページの “OSC2 LVL” でオシレーター2 の音量を上げてください。オシレーター2 の音だけを確認する場合は、MIXER ページの “OSC1 LVL” でオシレーター1 の音量を下げてください。

OSC MOD (Oscillator 2 Modulation Type) ..... [OFF, RING, SYNC, RING.SYNC]

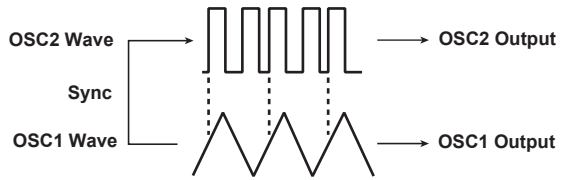
オシレーター1 と組み合わせて効果を得るオシレーター・モジュレーション・タイプを選択します。
OFF: オシレーター・モジュレーションをかけずに出力します。
OSC2 の “SEMITONE”、“TUNE” を調節し、倍音成分的な役割やハーモニー、デチューン効果を得ることができます。
RING: リング・モジュレーターによる効果を得ることができます。
“SEMITONE” や “TUNE” を調節すると、音程感が少ない金属的な音になります。効果音などに用いられます。



リング・モジュレーターは、オシレーター1 と 2 の波形の和と差を生み出すモジュレーションです。例えば、オシレーターに矩形波(オシレーター1 では PULSE)を選び、“TRANSPOS” を 0、“SEMITONE” を +24 に設定します。“TUNE” を設定するとクリアなベルの音色を得ることができます。また、バーチャル・パッチで

“OSC2.TUNE” に LFO や EG でモジュレーションをかけると、特殊な効果を得ることができます。

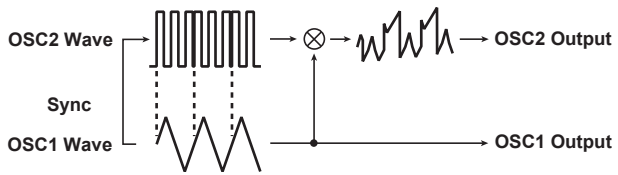
SYNC: オシレーター・シンクによる効果を得ることができます。シンセ・リード系のサウンドを作るときなどに便利です。



オシレーター・シンクはオシレーター1の位相にオシレーター2の位相を強制的に同期させるモジュレーションです。例えば、オシレーターにノコギリ波を選び、“OSC2 LVL” を上げます。

そして “SEMITONE” や “TUNE” でピッチを変えると効果が確認できます。このときオシレーター1 より音程を高い方に持っていくと、より効果がわかりやすくなります。また、バーチャル・パッチで “OSC2.TUNE” に LFO や EG でモジュレーションをかけると特殊な効果を得ることができます。

RING.SYNC: RING と SYNC の両方のモジュレーションが同時にかかります。



SEMITONE (Oscillator 2 Semitone) ..... [–24...+24]

オシレーター1に対するデチューン（ピッチをずらす）量を半音単位、上下2オクターブの範囲で設定します。

NOTE オシレーター2 の音をオシレーター1 の倍音成分的に使用するときは、オクターブ上や5度上に設定します。ハーモニーとして使用する場合は3、4、5度などに設定してもよいでしょう。

TUNE (Oscillator 2 Tune) ..... [–63...+63]

オシレーター1に対するデチューン量を調節します。±63で上下2オクターブ、±48で上下1オクターブ音程がずれます。0 付近ではピッチの微調整が可能です。

NOTE オシレーター2 の “OSC2 MOD” を SYNC にしたときは、“SEMITONE” や “TUNE” の調整で倍音のピッチが変化します。基音のピッチは変わりません。

MIXER

オシレーター1、オシレーター2、ノイズ・ジェネレーターの音量バランスをそれぞれ調整します。ここの設定がフィルターへの入力レベルとなります。

OSC1 LVL (OSC1 Level) ..... [000...127]

オシレーター1 の出力レベルを設定します。

OSC2 LVL (OSC2 Level) ..... [000...127]

オシレーター2 の出力レベルを設定します。

NOISE.LVL (Noise Level) ..... [000...127]

ノイズ・ジェネレーターの出力レベルを設定します。このノイズ・ジェネレーターはホワイト・ノイズを発生します。オシレーター1 で選択できるノイズ（“WAVE”: NOISE）とは別の独立したノイズ・ジェネレーターです。オシレーター1 のようにフィルターやレゾナンスは設定できませんが、フィルター・セクションでオシレーター1 のノイズと同様な効果を得ることができます。ノイズは打楽器系のサウンドや波などの効果音を作るときなどに用います。

PUNCH.LVL (Punch Level) ..... [000...127]

オシレーター出力に対して、アタック時のみパルス波形を足しこむ量を設定します。値を大きくすると、よりアタックが強調されます。

FILTER1

フィルターは、オシレーターで作った音の不要な周波数成分を削ります。そして必要な成分だけを通すことによって音色を作ります。本機はフィルター1 とフィルター2 の2つのフィルターを持ち、その並び方（ルーティング）を変えることにより、より複雑なフィルター・サウンドを得ることができます。

CUTOFF (Filter1 Cutoff) ..... [000...127]

カットオフ周波数を設定します。この値を大きくするほどカットオフ周波数が高くなります。

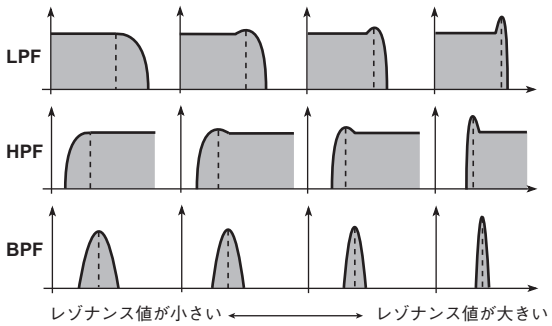
“CUTOFF” は EG1 による時間的な変化や、鍵盤を弾く強さ（ベロシティ）、位置（キーボード・トラック）によって変化を与えることができます。

設定した値によっては、音量が極端に小さくなる場合があります。

RESO (Filter1 Resonance) ..... [000...127]

レゾナンスを設定します。“CUTOFF” で設定した周波数付近の倍音成分を強調して、音にくせを付けます。値を大きくするほど、効果が大きくなります。なお、レゾ

ナンスは “CUTOFF” の値によって、強調される倍音も変わってきますので、“CUTOFF” と “RESO” の両方を調節していくとよいでしょう。



値を大きくすると、カットオフや入力音によっては音が歪む場合があります。

TYPE BAL (Filter1 Balance) ..... [LPF24...LPF12...HPF...BPF...Thru]

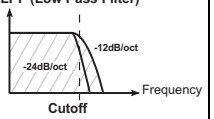
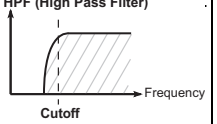
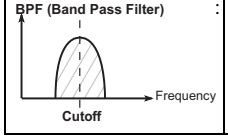
フィルター・タイプを選択します。値の中間値は、挟まれる 2 つのフィルターの中間の特性になります。

LPF24 (–24dB/OCT), LPF12 (–12dB/OCT): LPF(LOW PASS FILTER)です。

HPF (–12dB/OCT): HPF(HIGH PASS FILTER)です。

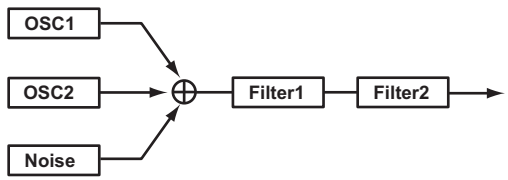
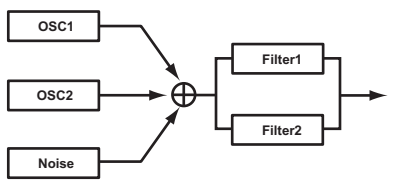
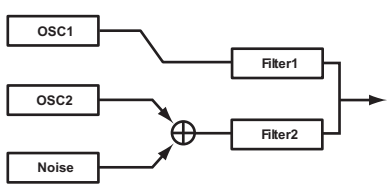
BPF (–6dB/OCT): BPF(BAND PASS FILTER)です。

THRU: フィルター効果をかけずに信号をそのまま通過させます。

LPF (Low Pass Filter)  	LPF は、カットオフ周波数よりも低い帯域を通過させ、高い帯域をカットする一般的なフィルターです。カットオフ周波数(“CUTOFF”)を大きくすると、明るい音になります。
HPF (High Pass Filter)  	HPF は、カットオフ周波数よりも高い帯域を通過させ、低い帯域をカットするフィルターです。音色を細くするときに使用します。ただし、カットオフ周波数を大きくし過ぎると、音量が極端に下がります。
BPF (Band Pass Filter)  	BPF は、カットオフ周波数付近の帯域を通過させ、それ以外の帯域をカットするフィルターです。一部の音だけを強調するときなどに使用します。例えば、ラジオから聞こえる声や電話の声のような、帯域が限定された音を作るときなどに用いることができます。

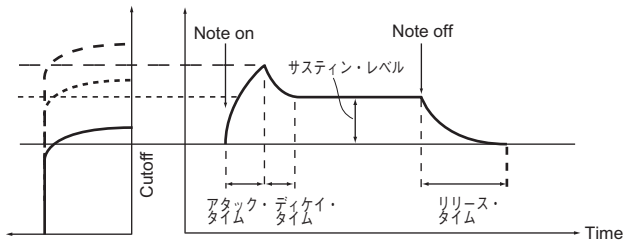
ROUTING.....[SINGLE, SERIAL, PARALLEL, INDIV]

フィルター1 と 2 の並び(ルーティング)を設定します。

SINGLE	フィルター1 のみ使用します。
SERIAL	フィルター1 とフィルター2 を直列に接続して使用します。 
PARALLEL	フィルター1 とフィルター2 を並列に接続して使用します。 
INDIV	フィルター1 をオシレーター1 に、フィルター2 をオシレーター2 とノイズに使用します。 

EG1 INT (EG1 Intensity/Filter1) .....[–63...+63]

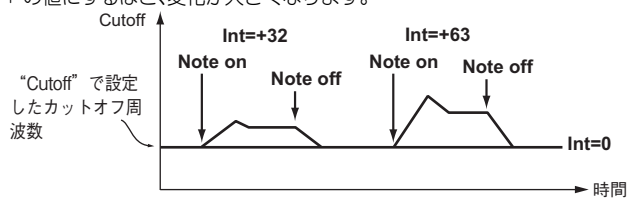
EG1 で設定した時間変化で、カットオフ周波数にモジュレーションをかけます。



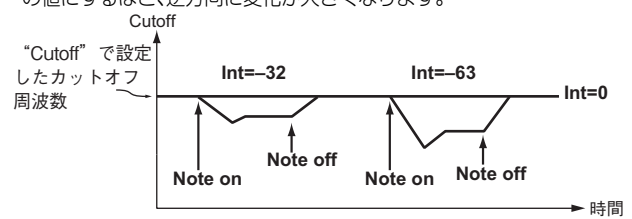
カットオフ周波数が EG1 によって時間の経過とともに変化し、音色が変化します。例えば、打鍵すると音色が徐々に明るくなり、次第に暗くなるというような効果を得ることができます。この“EG1 INT”は、EG1 によってカットオフ周波数が変化する深さ(感度)を設定します。

0 の値のとき、EG1 によるカットオフ周波数の変化はおこりません。

＋の値にするほど、変化が大きくなります。



－の値にするほど、逆方向に変化が大きくなります。



KEY TRK (Keyboard Tracking/Filter1) ..... [–2.00...+2.00]

キーボード・トラック(鍵盤を弾く位置)によって、カットオフ周波数を変化させます。例えば、C4 の鍵盤で目的のサウンドを得ることができるのに、高音域ではレゾナンスがかからなくなったり、音が柔らかくなり過ぎる場合などに、キーボード・ト

ラックで高音域でのカットオフ周波数を高くすることで、目的のサウンドを得ることができるように補正します。
+ の値のとき、C4 の鍵盤より高域の鍵盤を弾くとカットオフ周波数が高くなり、低域の鍵盤を弾くと低くなります。
−の値では、C4 の鍵盤より高域の鍵盤を弾くとカットオフ周波数が低くなり、低域の鍵盤を弾くと高くなります。

NOTE 値が +1.0 のとき、カットオフ周波数の変化がピッチに比例します。値が 0 のときはキーボード・トラックによる変化はありません。

NOTE キーボード・トラックは、ピッチ・ベンドやトランスポーズによって変化したピッチで動作します。ビブラートとバーチャル・パッチによるピッチの変化は反映されません。

VEL SENS (Velocity Sensitivity/Filter1) ..... [−63...+63]

ベロシティ（鍵盤を弾く強さ）によるカットオフ周波数の変化を設定します。
+ の値にすると、鍵盤を強く弾くほどカットオフ周波数が高くなります。
−の値にすると、鍵盤を強く弾くほどカットオフ周波数が低くなります。

FILTER2

フィルター2 のパラメーターを設定します。フィルター1 との並べ方については、FILTER1 のページの “ROUTING” で設定してください。

“ROUTING” が SINGLE のとき、フィルター2 のパラメーターは表示されません。

CUTOFF (Filter2 Cutoff) ..... [000...127]

フィルター1 と同様です。（→ p.41「CUTOFF (Filter1 Cutoff)」）

RESO (Filter2 Resonance) ..... [000...127]

フィルター1 と同様です。（→ p.41「RESO (Filter1 Resonance)」）

TYPE (Filter2 Type) ..... [LPF, HPF, BPF]

フィルターの種類を選択します。（→ p.42「TYPE BAL (Filter1 Balance)」）
LPF、HPF、BPF: フィルター1 と同様のフィルター・タイプです（LPF はフィルター1 の LPF12 と同等）。

EG1 INT (EG1 Intensity/Filter2) ..... [−63...+63]

フィルター1 と同様です。（→ p.43「EG1 INT (EG1 Intensity/Filter1)」）

KEY TRK (Keyboard Tracking/Filter2) ..... [−2.00...+2.00]

フィルター1 と同様です。（→ p.43「KEY TRK (Keyboard Tracking/Filter1)」）

VEL SENS (Velocity Sensitivity/Filter2) ..... [−63...+63]

フィルター1 と同様です。（→ p.44「VEL SENS (Velocity Sensitivity/Filter1)」）

AMP (Amplifier)

音量を設定します。オシレーター、フィルターによって作られたサウンドの音量をアンプで増幅します。

LEVEL ..... [000...127]

ティンバーの音量を設定します。

PANPOT ..... [L63...CNT...R63]

ティンバーのパンポット（音の定位）を設定します。L63 で最も左側、CNT で中央、R63 で最も右側に定位します。

KEY TRK (Keyboard Tracking) ..... [−63...+63]

キーボード・トラック（鍵盤を弾く位置）によって、音量を変化させます。
+ の値では、C4 の鍵盤より高域の鍵盤を弾くほど音量が大きくなり、低音の鍵盤を弾くほど小さくなります。
−の値では、C4 の鍵盤より高域の鍵盤を弾くほど音量が小さくなり、低音の鍵盤を弾くほど大きくなります。

NOTE キーボード・トラックは、ピッチ・ベンドやトランスポーズによって変化したピッチで動作します。ビブラートとバーチャル・パッチによるピッチの変化は反映されません。

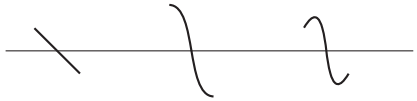
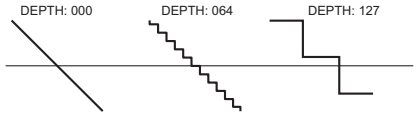
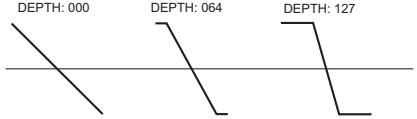
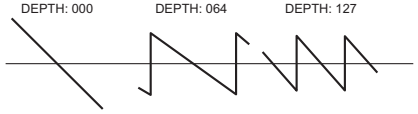
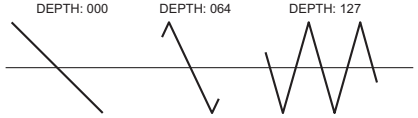
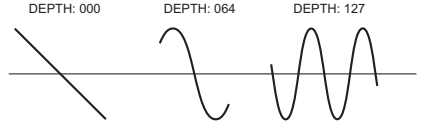
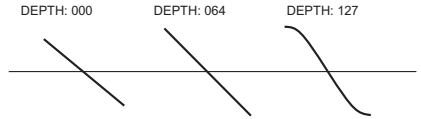
DRIVE/WS (Drive/Wave Shape)

このページでは、ドライブまたはウェーブ・シェープのパラメーターを設定します。音に歪みなどを加え、インパクトのある個性的な音作りが可能です。

TYPE (Wave Shape Type) ..... [OFF, DRIVE...LVL.BOOST]

ウェーブ・シェープのオン / オフと、タイプを選択します。ウェーブ・シェープとは、入力した波形に対し、ここで設定したタイプとの波形成形演算を行い、双方の成分を含む波形を出力するものです。効果のかかり具合は “WS DEPTH” で設定します。

設定によっては、ノイズが発生する場合があります。

OFF	ウェーブ・シェープ、ドライブをオフします。
DRIVE	ドライブがかかります。歪み具合は MIXER ページ(→ p. 41)の各オシレーターの出力レベルで設定します。 DEPTH: 000 DEPTH: 064 DEPTH: 127  **NOTE** DRIVE のみウェーブ・シェープ効果とは異なります。
DECIMATR	サンプリング周波数を低下させます。 DEPTH: 000 DEPTH: 064 DEPTH: 127 
HARD.CLIP	境界レベル以上の波形を一定にします。 DEPTH: 000 DEPTH: 064 DEPTH: 127 
OCT SAW	境界レベルを超えた波形を切り取り、プラスマイナス反対方向の境界レベル内へ移動させます。 DEPTH: 000 DEPTH: 064 DEPTH: 127 
MULTI.TRI	ノコギリ波を入力すると、三角波が生成されます。 DEPTH: 000 DEPTH: 064 DEPTH: 127 
MULTI.SIN	ノコギリ波を入力すると、サイン波が生成されます。 DEPTH: 000 DEPTH: 064 DEPTH: 127 
SB.OSC.SAW SB.OSC.SQU SB.OSC.TRI, SB.OSC.SIN	選択した波形がオシレーター1 の 1 オクターブ下で発音します。“DEPTH” でオシレーター1 とのミックス量を設定します。
LVL.BOOST	出力レベルを増幅します。“Depth” でブースト量を変化させます。 DEPTH: 000 DEPTH: 064 DEPTH: 127  **NOTE** 他のウェーブ・シェープ・タイプよりも大きな音量で出力されることがあります。

POSITION ..... [PRE FILT1, PRE AMP]

ドライブ、ウェーブ・シェープをかける位置を設定します。

PRE FILT1: フィルター1 の前でかけます。

PRE AMP: アンプの前でかけます。

WS DEPTH (Wave Shape Depth) .....[000...127]

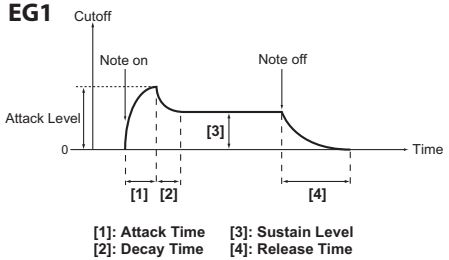
ドライブ、ウェーブ・シェープのかかり具合を設定します。

EG1

音色を時間の経過で変化させるフィルターEG を設定します。このページで EG を設定し、そのかかり具合をフィルター1 の “EG1 INT”(→ p. 43)とフィルター2

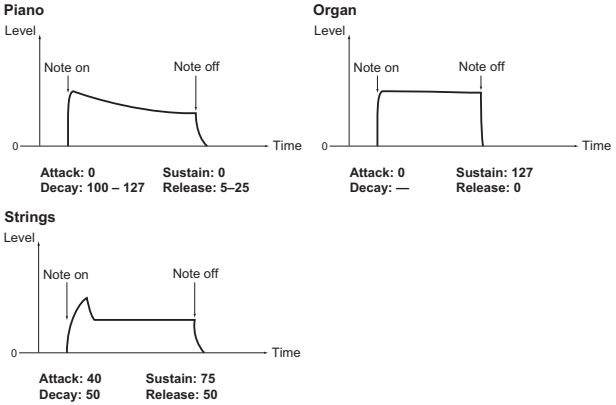
の “EG1 INT”（→ p. 44）で設定します。目的の音色カーブを ADSR（ATTACK、DECAY、SUSTAIN、RELEASE）で調節します。

NOTE EG1 はバーチャル・パッチのソース等に使用でき、音量以外にもモジュレーションをかけることができます（→ p. 49）。



EG（Envelope Generator: エンベロープ・ジェネレーター）

音はある程度、固有の音量などの変化カーブを持ちます。例えば、ピアノの音量は、鍵盤を弾くと素早く音が大きくなり、徐々に小さくなっていきます。鍵盤から指を離すと、少しの余韻を残し聞こえなくなります。このようなカーブが、その楽器らしさを作り出しています。また、このような変化は、音量の他にも音色や音の高さにもおこります。これらの変化を作り出すのが EG です。本機では、フィルター用とアンプ用の専用 EG を持ちます。これらの EG はバーチャル・パッチのソースとしても使用できますので、音の高さや、その他さまざまな要素を変化させることに使用することができます。以下はアンプ EG 設定例です。



ATTACK (ATTACK TIME EG1) .....[000...127]

ノート・オン（鍵盤を押す）からアタック・レベル（エンベロープの最大値）に到達するまでの時間を設定します。

DECAY (DECAY TIME EG1) .....[000...127]

アタック・レベルに到達した後、サスティン・レベルに到達するまでの時間を設定します。

SUSTAIN (Sustain Level EG1) .....[000...127]

ディケイ・タイムを経て、鍵盤を押している間に保持されるカットオフ周波数を設定します。

RELEASE (Release Time EG1) .....[000...127]

ノート・オフ（鍵盤を離す）からレベルが 0 になるまでの時間を設定します。

VEL INT (Velocity Intensity) ..... [–63...+63]

鍵盤を弾いたときのベロシティによって EG1 の振幅をコントロールします。値が大きいほど、ベロシティ強弱による振幅の差が大きくなります。

EG2

音量を時間の経過で変化させるアンプ EG を設定します。目的の音量カーブを ADSR（ATTACK、DECAY、SUSTAIN、RELEASE）で設定します。

NOTE EG2 はバーチャル・パッチのソース等に使用でき、音量以外にもモジュレーションをかけることができます（→ p. 49）。

EG1 と EG2

EG1（フィルターEG）でカットオフ周波数を変化させると音色が変化しますが、EG2（アンプEG）の音量の変化によっても聞こえ方が変わってきます。例えば、音色と音量の立ち上がりのスピードや、減衰のカーブを変えたりすることで、音色変化の雰囲気が大きく変わります。EG1 と EG2 は、両者の変化を調節しながらエディットするとよいでしょう。

ATTACK (Attack Time EG2) .....[000...127]

ノート・オン（鍵盤を押す）からアタック・レベル（エンベロープの最大値）に到達するまでの時間を設定します。

DECAY (Decay Time EG2) .....[000...127]

アタック・レベルに到達した後、サスティン・レベルに到達するまでの時間を設定します。

SUSTAIN (Sustain Level EG2).....[000...127]
ディケイ・タイムを経て、鍵盤を押している間に保持される音量を設定します。

RELEASE (Release Time EG2).....[000...127]
ノート・オフ(鍵盤を離す)からレベルが 0 になるまでの時間を設定します。

VEL INT (Velocity Intensity).....[–63...+63]
鍵盤を弾いたときのベロシティによってEG2の振幅をコントロールします。値が大きいほど、ベロシティ強弱による振幅の差が大きくなります。

EG3

EG3 を設定します。目的のパラメーター・カーブを ADSR(ATTACK、DECAY、SUSTAIN、RELEASE)で設定します。

NOTE EG3 はバーチャル・パッチのソース等に使用でき、主にモジュレーション効果をかけるのに使用します(→ p. 49)。

ATTACK (Attack Time EG3) .....[000...127]
ノート・オン(鍵盤を押す)からアタック・レベル(エンベロープの最大値)に到達するまでの時間を設定します。

DECAY (Decay Time EG3).....[000...127]
アタック・レベルに到達した後、サスティン・レベルに到達するまでの時間を設定します。

SUSTAIN (Sustain Level EG3).....[000...127]
ディケイ・タイムを経て、鍵盤を押している間に保持される音量を設定します。

RELEASE (Release Time EG3).....[000...127]
ノート・オフ(鍵盤を離す)からレベルが 0 になるまでの時間を設定します。

VEL INT (Velocity Intensity).....[–63...+63]
鍵盤を弾いたときのベロシティによってEG3の振幅をコントロールします。値が大きいほど、ベロシティ強弱による振幅の差が大きくなります。

LFO1, LFO2

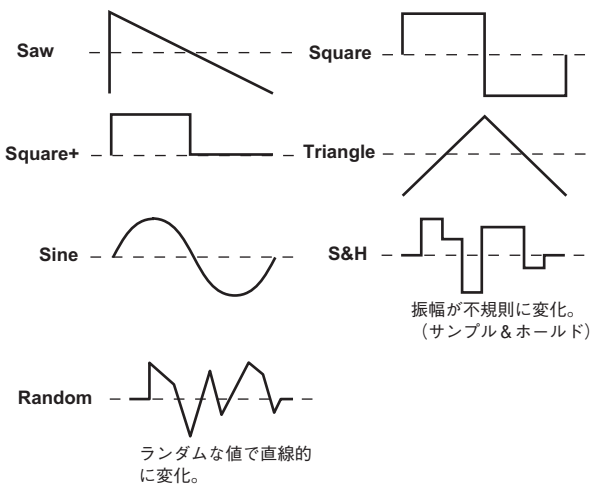
ティンバーは、2 つの LFO を内蔵しています。LFO は周期的な変化で音の高さ、音色、音量などにモジュレーションをかけます。

NOTE LFO1、LFO2 はバーチャル・パッチのソース等に使用でき、さまざまなパラメーターにモジュレーションをかけることができます。(→ p. 49)

LFO(Low Frequency Oscillator: ロー・フリーケンシー・オシレーター)

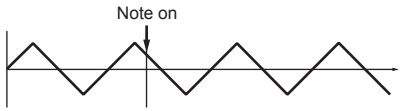
LFO は低周波のオシレーターで、その周期的な変化で、さまざまなパラメーターにモジュレーションをかけることができます。LFO の代表的な使用例として、ビブラート効果(ピッチをLFOで上下させる)、ワウ効果(音色をLFOで上下させる)、トレモロ効果(音量を LFO で上下させる)があります。バーチャル・パッチのソースにLFOを選び、該当するパラメーターをデスティネーションに選んでモジュレーションをかけることによって、各効果を得ることができます。また、本機には LFO でモジュレーションがかけられる専用のパラメーターがあります。LFO1 は OSC1 ページの “OSC MOD” を WAVEFORM にしたときの “C2.LFO1.MD”、LFO2 は PITCH ページの “VIB INT” です。

WAVE (LFO1).....[SAW, SQUARE, TRIANGLE, S&H, RANDOM]
WAVE (LFO2).....[SAW, SQUARE+, SINE, S&H, RANDOM]
LFO の波形を選択します。

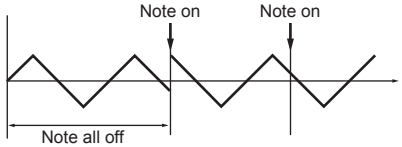


KEY SYNC ..... [OFF, TIMBRE, VOICE]

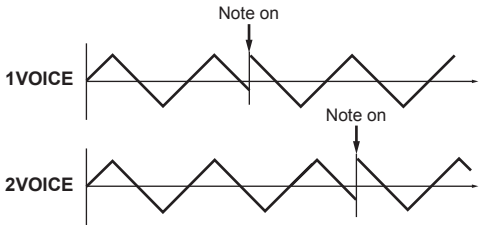
ノート･オンしたボイスに対する LFO のかかり方を設定します。
OFF: ノート･オンしても LFO の位相はリセットされません。



TIMBRE: 何も鍵盤を押していない状態から、最初のノート･オンで LFO の位相がリセットされ、以後ノート･オンしたボイスに対してはリセットがかかりません。



VOICE: ノート･オンごとに LFO の位相がリセットされ、個々のボイスに対して異なる位相でモジュレーションがかかります。



BPM SYNC ..... [OFF, ON]

LFO の周期のテンポまたは MIDI クロックへの同期を設定します。
OFF: テンポに同期しません。“FREQ” で設定した値で動作します。
ON: テンポに同期します。[TEMPO] ノブ、または外部からの MIDI クロックに同期します。
NOTE “BPM SYNC” をONに設定しているときは、PATCH1～6の “DEST” で LFO1FREQ、LFO2FREQ を選んでも無効になります。

FREQ (Frequency) ..... [0.01...100.0Hz]

LFO の周期を設定します。値が大きいほど周期が速くなります。
NOTE “BPM SYNC” が OFF のときに設定できるパラメーターです。

SYNC.NOTE ..... [8/1...1/64]

LFO の周期を [TEMPO] ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。テンポに対して、設定した値(音符)の長さが 1 周期になります。
例えば、1/4 にすると、1 拍が 1 周期になります。3/4 にすると、3 拍で 1 周期になります。
NOTE “BPM SYNC” が ON のときに設定できるパラメーターです。

PATCH1, PATCH2, PATCH3, PATCH4, PATCH5, PATCH6

本機には、より高度な音作りをするために、6 つのバーチャル･パッチが用意されています。1 つのパッチは、モジュレーションの元(“SOURCE”)、そのモジュレーションがかかる対象(“DEST”)、そのモジュレーション効果の深さ(“INTENSTY”)の 3 つのパラメーターで構成されています。このパラメーターの組み合わせによって、さまざまなサウンド変化を得ることができます。例えば、“SOURCE” に LFO2、“DEST” に CUTOFF1 を設定し、その効果の深さを “INTENSTY” で設定すれば、LFO2 による周期的な音色変化(ワウ効果)を得ることができます。

Virtual Patch(バーチャル･パッチ)

コルグ MS20(1978 年発売)に代表されるモジュール･タイプのアナログ･シンセサイザーなどは、各モジュール(オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFO、その他コントローラーなど)のインプットとアウトプットを目的に合わせてパッチ･コード(接続ケーブル)でパッチング(接続)することで自由な音作りを行いました。
本機は、このパッチングをパッチ･コードを使わず仮想的に行うことができ、EG や LFO などのモジュレーション･ソースを、おもなパラメーターに(デスティネーション)アサインすることができます。

SOURCE ..... [EG1...MIDI3]

モジュレーションの元となるもの(ソース)を選択します。

EG1, EG2, EG3	EG1 ～ EG3
LFO1, LFO2	LFO1、LFO2
VELOCITY	ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)
P.BEND	ピッチ･ベンド([PITCH] ホイール)
MOD.WHEEL	モジュレーション･ホイール([MOD] ホイール)

KEY TRK	キーボード・トラック **NOTE** キーボード・トラックは、ピッチ・ベンドやトランスポーズによって変化したピッチで動作します。ビブラートとバーチャル・パッチによるピッチの変化は反映されません。
MIDI1, MIDI2, MIDI3	MIDI.CTRL ページの MIDI1、MIDI2、MIDI3 で設定されている機能

DEST (Destination) ..... [PITCH…P.INT6]

モジュレーションがかかる対象(デスティネーション)を選択します。例えば、PITCH を選んだ場合、ティンバー全体のピッチにモジュレーションがかかります。

PITCH	ティンバー全体のピッチ
OSC2.TUNE	OSC2 のページの “TUNE”
OSC1 C1	OSC1 のページの “C1”（→ p. 36 参照）
OSC1 LVL	MIXER のページの “OSC1 LVL”
OSC2 LVL	MIXER のページの “OSC2 LVL”
NOISE.LVL	MIXER のページの “NOISE.LVL”
FILT1.BAL	FILTER1 のページの “TYPE BAL”
CUTOFF1	FILTER1 のページの “CUTOFF”
RESO1	FILTER1 のページの “RESO”
CUTOFF2	FILTER2 のページの “CUTOFF”
WS DEPTH	DRIVE/WS のページの “DEPTH”
LEVEL	AMP のページの “LEVEL”
PANPOT	AMP のページの “PANPOT”
LFO1.FREQ	LFO1 のページの “FREQ”
LFO2.FREQ	LFO2 のページの “FREQ”
PORTMNTO	PITCH のページの “PORTMNTO”
OSC1 C2	OSC1 のページの “C2”。(→ p. 36 参照)
EG1 INT1	FILTER1 のページの “EG1 INT”
KEY TRK1	FILTER1 のページの “KEY TRK”
RESO2	FILTER2 のページの “RESO”
EG1 INT2	FILTER2 のページの “EG1 INT”
KEY TRK2	FILTER2 のページの “KEY TRK”
ATTACK1	EG1 のページの “ATTACK”
DECAY1	EG1 のページの “DECAY”
SUSTAIN1	EG1 のページの “SUSTAIN”
RELEASE1	EG1 のページの “RELEASE”
ATTACK2	EG2 のページの “ATTACK”
DECAY2	EG2 のページの “DECAY”
SUSTAIN2	EG2 のページの “SUSTAIN”
RELEASE2	EG2 のページの “RELEASE”
ATTACK3	EG3 のページの “ATTACK”
DECAY3	EG3 のページの “DECAY”
SUSTAIN3	EG3 のページの “SUSTAIN”
RELEASE3	EG3 のページの “RELEASE”
P.INT1	PATCH1 のページの “INTENSTY”
P.INT2	PATCH2 のページの “INTENSTY”
P.INT3	PATCH3 のページの “INTENSTY”
P.INT4	PATCH4 のページの “INTENSTY”
P.INT5	PATCH5 のページの “INTENSTY”
P.INT6	PATCH6 のページの “INTENSTY”

INTENSTY (Patch Intensity).....[–63...+63]

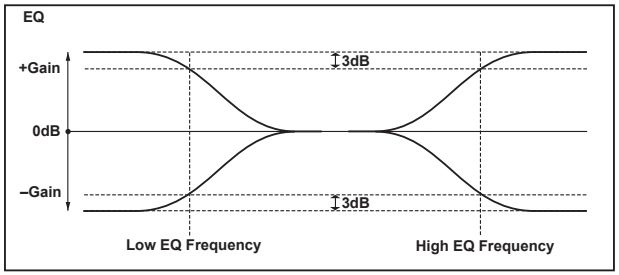
モジュレーション効果の深さを設定します。0 ではモジュレーションはかかりません。

“SOURCE” と “DEST” の組み合わせ例

SOURCE [1]	→	DEST [2]	
EG1/EG2	→	PITCH	EG1 または EG2 で、ティンバー全体の音の高さが、時間の経過とともに変化する。
EG1/EG2	→	PANPOT	EG1 または EG2 で、パンが、時間の経過とともに変化する。 2 つのパッチで “P.INT#” の ± 値を逆にすると、より複雑なパンが可能。
LFO 1/LFO 2	→	PITCH	LFO 1 または LFO 2 の周期でビブラートがかかる。
LFO 1/LFO 2	→	CUTOFF	LFO 1 または LFO 2 の周期でワウがかかる。
LFO 1/LFO 2	→	LEVEL	LFO 1 または LFO 2 の周期でトレモロがかかる。
LFO 1/LFO 2	→	PANPOT	LFO 1 または LFO 2 の周期でオート・パンになる。
VELOCITY	→	LEVEL	ベロシティ（打鍵の速さ）で音量が強弱する。
KEY TRK	→	PANPOT	低域は左側、高域は右側というように鍵盤の位置で徐々に定位が変化する。
P.BEND	→	PANPOT	[PITCH] ホイールの操作またはピッチ・ベンド・チェンジで音が左右に移動する。

EQ

イコライザーを設定します。イコライザーはシェルビング・タイプです。



LO FREQ (Low EQ Frequency).....[0020Hz...1000Hz]

ロー・イコライザーのカットオフ周波数を設定します。

LO GAIN (Low EQ Gain) ..... [–15.0dB...+15.0dB]

ロー・イコライザーのゲインを設定します。
＋の値にするとカットオフ周波数付近から低域の音が強調されます。
－の値にするとカットオフ周波数付近から低域の音がカットされます。

HI FREQ (High EQ Frequency).....[1.00 kHz...20.0 kHz]

ハイ・イコライザーのカットオフ周波数を設定します。

HI GAIN (High EQ Gain)..... [–15.0dB...+15.0dB]

ハイ・イコライザーのゲインを設定します。
＋の値にするとカットオフ周波数付近からの高域の音が強調されます。
－の値にするとカットオフ周波数付近からの高域の音がカットされます。

MST FX1 (Master FX1)
MST FX2 (Master FX2)

このページでは、マスター・エフェクトを設定します。
17 種の TYPE から選択します。

[FX.TYPE] .....["FX OFF"...GRAIN.SFT]

マスター・エフェクトで使用するエフェクト・タイプを選択します。使用できるエフェクトについては、p.63 の「エフェクト・ガイド」を参照してください。

[CTRL-1] ..... [MST FX PARAM...]

[CTRL-2] ..... [MST FX PARAM...]

[KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルで ASSIGN、または EFFECT を選択したときの、[1] ～ [3] ノブでコントロールするパラメーターを設定します。エフェクト・パラメーターのノブ・アサインについては、p.63 の「エフェクトのノブ・アサインについて」を参照してください。

2. アルペジオ・パラメーター

フロント・パネルのアルペジオ・パラメーター

[TEMPO] ノブ

アルペジオ演奏のテンポ(速度)を調整します。

NOTE “BPM SYNC” をONに設定しているLFOのスピードが、ここで設定したテンポで同期します。

ARPEGGIATOR TEMPO LED

[TEMPO] ノブで設定したテンポの 4 分音符のタイミングで点滅します。

ARPEGGIATOR [ARP ON] ボタン

アルペジエーターのオン / オフを切り替えます。オン時、ボタン上の LED が点灯します。

ARP (ARPEGGIATOR)

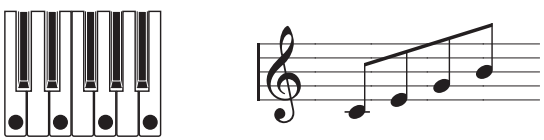
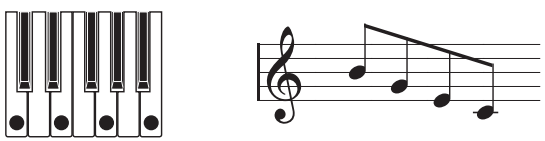
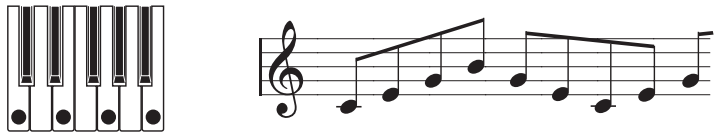
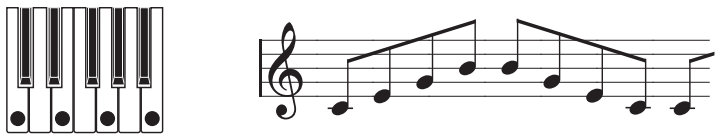
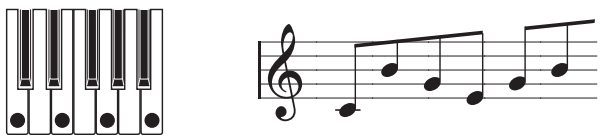
アルペジオに関する各設定を行います。

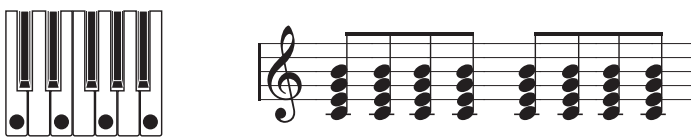
ASSIGN .....[TIMBRE1, TIMBRE2, TMBR1+2]

アルペジエーターで発音するティンバーを選択します。

TYPE..... [UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM, TRIGGER]

アルペジオ演奏のタイプを選択します。

UP: 音程の低い方から高い方へ発音します。

DOWN: 音程の高い方から低い方へ発音します。

ALT1: UpとDownを繰り返して発音します(最高音と最低音で1回発音します)。

ALT2: UpとDown を繰り返して発音します(最高音と最低音で2回発音します)。

RANDOM: ランダムに発音します。

TRIGGER: 押さえている音が、テンポと “RESOLUTN” のタイミングで同時に発音します。“OCT.RANGE” の設定は無効となります。



NOTE ティンバーの最大発音数以上の鍵盤が押されたときは、低い音程から最大発音数だけ発音します。

LATCH .....[OFF, ON]

鍵盤から手を離したときのアルペジエーターの動きを切り替えます。

OFF: 鍵盤から手を離すとアルペジエーター演奏が止まります。

ON: 鍵盤から手を離してもアルペジエーター演奏が続きます。

OCT.RANGE(Octave Range)..... [1, 2, 3, 4]

アルペジオ演奏する音域をオクターブ単位で設定します。

LAST.STEP ..... [1…8]

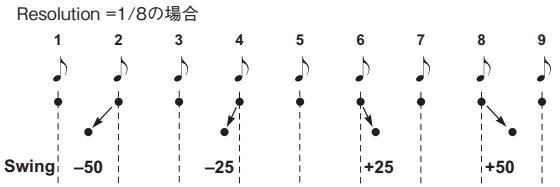
ステップ・アルペジエーターの有効ステップ数(最大ステップ数)を設定します。

GATE.TIME..... [000%...100%]

ゲート・タイム(発音する音の長さ)をパーセント(%)単位で設定します。001%にすると発音の長さが極端に短くなり、100%にすると次のステップまで発音します(TIE)。

SWING .....[–100%...+100%]

最初の発音から偶数番目のアルペジオ音の発音タイミングをパーセント(%)単位でずらします。



RESOLUTN(RESOLUTION) ..... [1/32…1/1]

設定したテンポに対するレゾリューション(発音の間隔)を設定します。
1/32: 設定したテンポに対して、32 分音符で演奏します。
1/24: 設定したテンポに対して、16 分 3 連音符で演奏します。
1/16: 設定したテンポに対して、16 分音符で演奏します。
1/12: 設定したテンポに対して、8 分 3 連音符で演奏します。
1/8: 設定したテンポに対して、8 分音符で演奏します。
1/6: 設定したテンポに対して、4 分 3 連音符で演奏します。
1/4: 設定したテンポに対して、4 分音符で演奏します。
1/2: 設定したテンポに対して、2 分音符で演奏します。
1/1: 設定したテンポに対して、全音符で演奏します。

KEY SYNC ..... [OFF, ON]

アルペジエーターと鍵盤の同期を設定します。On にすると、鍵盤を押さえたときに常にアルペジオ・パターンの先頭から演奏します。他の楽器と合わせて演奏するようなときに、この機能を使用して小節の頭を合わせることができます。
OFF: シンク・オフ。鍵盤を押さえたタイミングで、発音がリセットされません。
ON: シンク・オン。鍵盤を押さえたタイミングで、発音がリセットされます。

ARP.STEP (ARPEGGIATOR STEP)

アルペジオ・パターンをステップ単位でオン、オフします。単純になりがちなアルペジオ演奏に幅を広げます。

TRIGGER.....[OFF, ON]

1 ～ 8 のステップごとのオン、オフを設定します。
“LAST.STEP” で設定したステップまで有効になります。
-- (OFF): このステップのノートは発音しません。
O (ON): このステップのノートは発音します。

発音の状態

O: 発音する
--: 発音しない

3. エディット・ユーティリティ・パラメーター

UTILITY

プログラムに関するユーティリティです。

INIT.PROG (Initialize Program) .....

現在選ばれているプログラムの設定を初期化します。(→ p.29「プログラムの初期化」)

COPY.TMBR (Copy Timbre) .....

現在選ばれているプログラムのティンバーに、他のプログラムのティンバー設定をコピーします。(→ p.29「ティンバーのコピー」)

4. ボコーダー・パラメーター

フロント・パネルのボコーダー・パラメーター

[VOCODER] ボタン

ボコーダー機能のオン、オフを切り替えます。
Off(LED 消灯): ボコーダー・オフ。ボコーダーを使用しないプログラムになります。
On(LED 点灯): ボコーダー・オン。ボコーダーを使用したプログラムになり、ボコーダー・パラメーターがエディット対象になります。
[KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルを “FULL EDIT” へ回すと、ボコーダー・パラメーターをエディットすることができます。(VC CARRI ～ VC BAND のページ)

VC CARRI (Vocoder Carrier)

このページでは、ボコーダー効果がかかる元となるキャリアの入力レベルを設定します。

TMBR1.LVL (Timbre1 Level).....[000…127]
ティンバー1 の音量を設定します。

TMBR2.LVL (Timbre2 Level).....[000…127]
ティンバー2 の音量を設定します。

VC MOD (Vocoder Modulator)

このページでは、キャリア側に音声のキャラクターを与えるモジュレーターを設定します。
モジュレーターには、マイクやリズムなどの外部入力(AUDIO IN)、またはティンバー2 のいずれか 1 つを入力できます。

SOURCE (Audio Source)..... [INPUT, TIMBRE2]
モジュレーターに入力するオーディオ・ソースを選択します。
INPUT: AUDIO IN のオーディオ・ソースがモジュレーターに入力されます。
AUDIO IN [XLR/LINE] スイッチが LINE のときは、リア・パネルの AUDIO IN [LINE] 端子のソースがモジュレーターに入力されます。
AUDIO IN [XLR/LINE] スイッチが XLR のときは、フロント・パネルの AUDIO IN [MIC](XLRタイプ)端子に接続したマイクからの音声がモジュレーターに入力されます。一般的な「マイクを使用したボコーダー」です。
TIMBRE2: ティンバー2 の出力がモジュレーターに入力されます。

GATE.SENS (Gate Sensitivity) ..... [000…127]
モジュレーターへの入力ソースに対するゲート・センス(反応速度)を設定します。値を小さくするとゲートが速く動作し、ボコーダーの減衰が短くなります。値を大きくするとゲートがゆっくりと動作し、ボコーダーの減衰が長くなります。
NOTE ゲートは “THRESHLD” の設定によって動作が変わります。“THRESHLD” の値が大きい場合には効果がかかりやすく、値が 0 の場合には効果はかかりません。

THRESHLD (Threshold) ..... [000…127]
モジュレーターへの入力ソースをカットするレベルを設定します。適切な値に設定すると、無入力時のノイズなどをカットすることができます。値を大きくすると、入力ソースがカットされやすくなります。

値を大きくし過ぎると、入力された音声がカットされてしまい、ボコーダー効果がかかりにくくなります。

HPF GATE .....[DISABLE, ENABLE]
本機のボコーダーでは、モジュレーターへ入力するオーディオ・ソースの高域成分を抽出し、ボコーダー出力にミックスします。このオーディオ・ソースの高域成分を、内部音源(ティンバー1)の発音時だけ、ミックスさせることができます。
DISABLE: オーディオ・ソースをモジュレーターへ入力したときに、常にミックスします。
ENABLE: オーディオ・ソースの高域成分を内部音源(ティンバー1)が発音するときだけミックスします。

HPF LVL (HPF Level) ..... [000…127]
モジュレーターへ入力するオーディオ・ソースの高域成分をボコーダー出力にミックスするとき、高域成分を取り出すHPF(ハイ・パス・フィルター)からの出力量を設定します。値を大きくすると、音声の子音にあたる部分を強調できます。

VC FILT (Vocoder Filter)

キャリア側の 16 個のバンド・パス・フィルター(シンセシス・フィルター)とモジュレーター側のエンベロープ・フィルターを設定します。ボコーダーのキャラクターを決める使用頻度の高いパラメーターです。

FRMNT.SFT (Formant Shift) ..... [–2…+2]

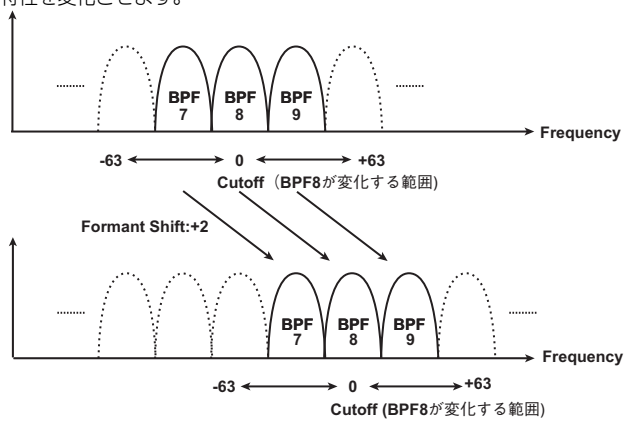
キャリア側の16個のバンド・パス・フィルター(シンセシス・フィルター)の各カットオフ周波数をシフトします。ボコーダー出力のキャラクターを大幅に変更することができます。

FC.OFFSET (Fc Offset) .....[–63…+63]

キャリア側の16個のバンド・パス・フィルター(シンセシス・フィルター)の各カットオフ周波数を調節します。

Formant Shift と Fc Offset の関係

“FRMNT.SFT”=0、“FC.OFFSET”=0 のとき、モジュレーター側のバンド・パス・フィルター(アナリシス・フィルター)の各カットオフ周波数に一致した特性になります。“FC.OFFSET” は、“FRMNT.SFT” によってシフトした結果に対して、上下各 2 段の範囲(“FRMNT.SFT” と組み合わせると上下各 4 段)で連続的に特性を変化させます。



RESO (Vocoder Resonance).....[000…127]

キャリア側の16個のバンド・パス・フィルター(シンセシス・フィルター)の各レゾナンス量を設定します。値を大きくすると、カットオフ周波数付近の音を強調します。

FC.MOD.SRC (Fc Modulation Source) ..... [EG1…MIDI3]

キャリア側のバンド・パス・フィルター(シンセシス・フィルター)の各カットオフ周波数(“FC.OFFSET”)に対するモジュレーション・ソースを選択します。

NOTE 選択できるソースは、バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースと同じです(→ p. 48 “SOURCE”)。ただし、EG1 ～ 3、LFO1 ～ 2、VELOCITY、KEY TRK は、ティンバー1 の各ソースとなります。

FC.MOD.INT (Fc Modulation Intensity) ..... [–63…+63]

キャリア側のバンド・パス・フィルター(シンセシス・フィルター)の各カットオフ周波数(“FC.OFFSET”)に対するモジュレーション効果の深さを設定します。

EF SENS (Envelope Follower Sens) .....[000…126, HOLD]

モジュレーターのエンベロープ・フォロワーの感度を設定します。値を小さくすると入力信号の立ち上がりなどを素早く検知します。
値を大きくすると、ゆっくりとした変化になりアタックのないリリースの長い音になります。
HOLD にすると、入力された信号の特性を保持(ホールド)し続け、以後入力の有無に関係なく保持された特性で発音します。

無入力時に “HOLD” に設定すると、それ以後、音声を入力しても、出力しなくなります。

NOTE “HOLD”に設定した状態で保存すると、プログラムに保持した信号の特性を保存します。

VC AMP (Vocoder Amp)

モジュレーションやボコーダーの出力に関するパラメーターを設定します。

VC LEVEL (Vocoder Level)..... [000…127]

ボコーダーの出力レベルを設定します。

DIRCT.LVL (Direct Level) ..... [000…127]

モジュレーターへ入力するオーディオ・ソースをHPFへ通さずに直接ボコーダー出力にミックスする量を設定します。

VC BAND (Vocoder Band)

キャリア側の 16 個のバンド・パス・フィルター(シンセシス・フィルター)に対して、各バンドの出力レベルとパンポット(定位)を設定します。

LEVEL1...16.....[000...127]
各バンドの出力レベルを設定します。

PAN1...16 .....[L63...R63]
各バンドのパンポットを設定します。

5. GLOBAL パラメーター

GLOBAL

本機の全体的な設定を行います。

MST TUNE (Master Tune) .....[430.0Hz...450.0Hz]

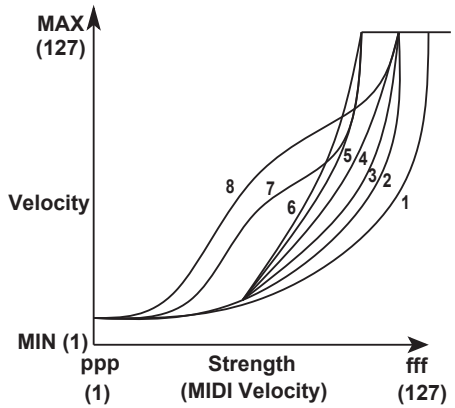
発音する全体のピッチを、A4(ラの音)を基準ピッチとして 0.1Hz 単位で設定します。他の楽器とピッチを合わせるときに使用します。工場出荷時には、440.0Hz に設定されています。

TRANSPOS (Transpose).....[–12...+12]

発音する全体のピッチを半音単位で、上下1オクターブの範囲で設定します。演奏する曲に合わせて移調するときに使用します。

VEL.CURVE (Velocity Curve) ..... [1...8, CONST127]

ベロシティ(打鍵の強さ)による音量や音色の変化のしかたを選択します。ここでの設定は “POSITION” の影響を受けます。



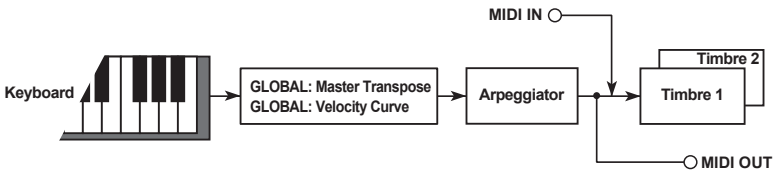
1	強く弾いたときに効果を得ることができるカーブです。
2、3	｜
4	標準的なカーブです。
5	｜
6	あまり強く弾かなくても効果を得ることができるカーブです。
7	中打鍵時は変化が小さく、ほぼ一定の効果を得ることができるカーブです。
8	中打鍵時は変化が小さく、ほぼ一定の効果を得ることができるカーブです(7 よりもフラットになります)。
CONST127	常に最大のベロシティで発音します。

NOTE 7、8 のカーブは中打鍵時の変化が小さいので、ベロシティを必要としない場合や音の強さを揃えたい場合に向いていますが、弱打鍵時の変化が大きくコントロールが難しいカーブです。選択するカーブは、ベロシティの強さや得たい効果によって使い分けてください。

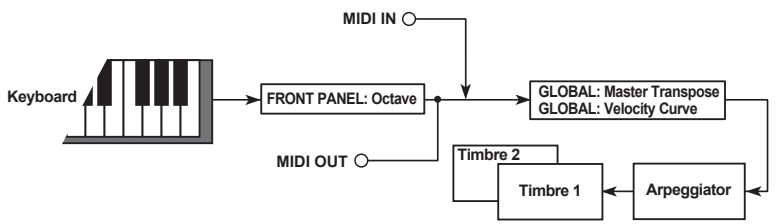
POSITION ..... [POST KBD, PRE TG]

本機内部のMIDI IN/OUTの経路を設定します。この設定によってMIDIデータの送受信やアルペジエーターのデータの扱い方が変わります。

POST KBD: MIDI IN 端子から受信したデータは、内部設定の影響を受けないままティンバーへ送られます。鍵盤から出力されるデータは、内部の設定で変換され、アルペジエーターを経由し MIDI OUT 端子へ送られます。



PRE TG: MIDI IN 端子から受信したデータは内部設定で変換され、アルペジエーターを経由してティンバーに送られます。鍵盤から出力されたデータは OCTAVE [UP] [DOWN] ボタン以外には影響を受けないで MIDI OUT 端子へ送られます。



KNOB.MODE .....[JUMP, CATCH]

フロント・パネルのノブの位置と、実際のパラメーターの値が一致していないときの動作を設定します。(→ p. 24)

JUMP: ノブを回したとき、パラメーターの値はノブが示す値にジャンプします。エディット時には効果がわかりやすいので、この設定をおすすめします。

CATCH: ノブを回したとき、パラメーターの値はノブが示す値と一致するまで変化しません。演奏時など唐突に音が変化しないようにする場合に、この設定をおすすめします。

PROTECT .....[OFF, ON]

本体のメモリーにプロテクトをかけるかどうかを設定します。

OFF: 本体のメモリーに書き込みができます。

ON: 以下の書き込みが禁止されます。

- プログラムの保存
- 工場出荷時のデータのロード
- ダンプ・データの受信

LCD.LIGHT (LCD Backlight mode) .....[OFF, AUTO, ON]

ディスプレイのバックライトの点灯モードを切り替えます。

OFF: バックライトは点灯しません。

AUTO: ノブを回したり、スイッチ操作を行ったりするとバックライトが点灯します。しばらくすると、バックライトは消灯します。

ON: バックライトは常に点灯します。

A.PWR.OFF (Auto Power Off)..... [DISABLE, 4 HOURS]

オート・パワー・オフ機能の有効無効を切り替えます。

DISABLE: オート・パワー・オフ機能が無効。自動的に電源は切れません。

4 HOURS: 操作しない状態が約 4 時間続くと自動的に電源が切れます。

6. MIDI パラメーター

MIDI

本機の MIDI に関する設定を行います。

MIDI CH (MIDI Channel) ..... [01…16]

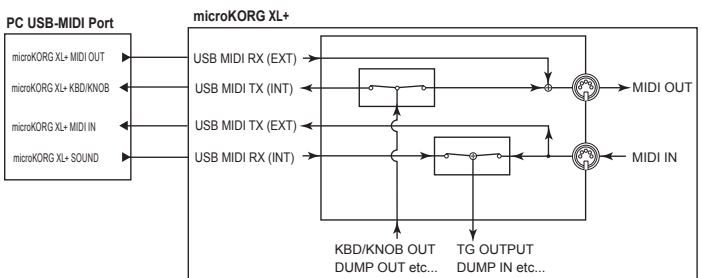
本機の MIDI チャンネルを設定します。MIDI チャンネルはプログラム・チェンジ、システム・エクスクルーシブ・メッセージなどの送受信を行うときに、接続している MIDI 機器の MIDI チャンネルと合わせます。

LOCAL ..... [OFF, ON]

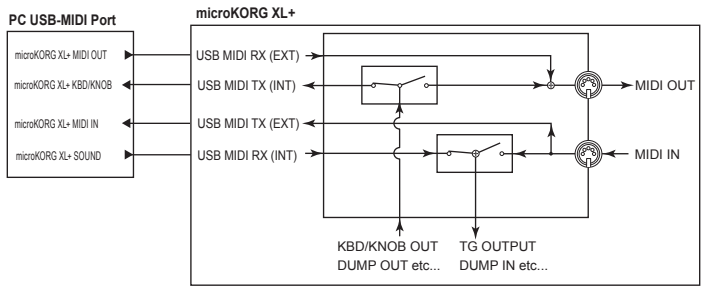
ローカル・オン / オフを設定します。
OFF: 本機の鍵盤やホイールなどのコントローラーが、音源部から切り離されます。シーケンサーを接続したときに、シーケンサーからのエコー・バック(本機を弾いたときに送信する演奏データがシーケンサーから再び本機に戻ってくること)によって二重に発音してしまうのを防ぎます。
ON: 本機を単体で使用するときに設定します。

ROUTING..... [MIDI+USB, USB, MIDI]

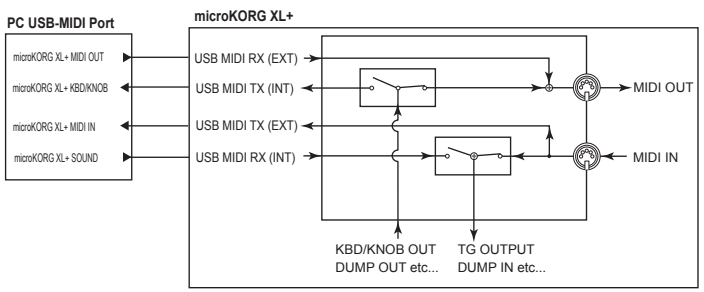
MIDI メッセージを送受信するときの接続端子を設定します。
MIDI+USB: MIDIメッセージの送受信にMIDI端子とUSB端子を使用します。MIDI メッセージを受信するときは、両方の端子からの MIDI メッセージをミックスし、後から受信した MIDI メッセージを優先します。
送信するときは、両方の端子から同じ内容の MIDI メッセージを送信します。



USB: MIDI メッセージの送受信に USB 端子のみを使用します。



MIDI: MIDI メッセージの送受信に MIDI 端子のみを使用します。



CLOCK ..... [AUTO, INTERNAL, EXT USB, EXT MIDI]

接続した外部 MIDI 機器(シーケンサー、リズム・マシンなど)と本機のアルペジエーターを同期させるときに設定します。その他、LFO1/2 またはエフェクトのディレイの “BPM SYNC” がオンのとき、LFOの周期、ディレイ・タイムがアルペジエーターと同期します。
AUTO: MIDI IN端子(またはUSB端子)に接続した外部MIDI機器からMIDIクロックが入力されたときに、自動的に “EXTERNAL” として動作します。入力がない場合は “INTERNAL” として動作します。
INTERNAL: 内部クロック([TEMPO]ノブで設定)でアルペジエーターが動作します。本機を単体で使用するときや、本機をマスター(コントロールする側)として外部 MIDI 機器を同期させるときに設定します。
EXT USB: USB 端子に接続した外部 USB-MIDI 機器からの MIDI クロックに同期して、本機のアルペジエーターが動作します。

EXT MIDI: MIDI IN 端子に接続した外部 MIDI 機器からの MIDI クロックに同期して、本機のアルペジエーターが動作します。

NOTE 外部 MIDI 機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

MIDI FLT (MIDI Filter)

このページでは、本機の MIDI フィルターを設定します。

PROG CHG (Program Change) ..... [DISABLE, ENABLE]

プログラム・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。
DISABLE: 送受信しません。
ENABLE: 送受信します。

CTRL CHG (Control Change) .....[DISABLE, ENABLE]

コントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。
DISABLE: 送受信しません。
ENABLE: 送受信します。

P.BEND (Pitch Bend) ..... [DISABLE, ENABLE]

ピッチ・ベンド・メッセージを送受信するかを設定します。
DISABLE: 送受信しません。
ENABLE: 送受信します。

SYS EX (System Exclusive).....[DISABLE, ENABLE]

MIDI システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信するかを設定します。
DISABLE: 送受信しません。
ENABLE: 送受信します。

MIDI.CTRL (MIDI Control)

このページでは、バーチャル・パッチなどのモジュレーション・ソース MIDI1、MIDI2、MIDI3 にアサインする機能を設定します。

NOTE 選択した機能が、他のパラメーターにアサインされているときは、値の右側に “*” を表示します。

MIDI1.SRC..... [P.BEND…#119, #016±, #017±, #019±, #020±, #021±]

バーチャル・パッチなどのモジュレーション・ソース MIDI1 にアサインする機能を選択します。工場出荷時は CC#16 に設定されています。

MIDI2.SRC..... [P.BEND…#119, #016±, #017±, #019±, #020±, #021±]

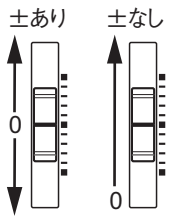
バーチャル・パッチなどのモジュレーション・ソース MIDI2 にアサインする機能を選択します。工場出荷時は CC#02 に設定されています。

MIDI3.SRC.....[P.BEND…#119, #016±, #017±, #019±, #020±, #021±]

バーチャル・パッチなどのモジュレーション・ソース MIDI3 にアサインする機能を選択します。工場出荷時は A.TOUCH(アフタータッチ)に設定されています。

#016±(CC#016±)、#017±(CC#017±)、#019±(CC#019±)、#020±(CC#020±)、#021±(CC#021±)に設定したとき

外部 MIDI 機器のスライダー(Value 0 ～ 127)等のコントロール・チェンジ・メッセージを受信したとき、スライダーを中央の位置にすると(コントロール・チェンジの値が 64)、本機のモジュレーションの効果が 0 になります。
#016、#017、#019、#020、#021 のときは、スライダー等を 0 の位置にすると(コントロール・チェンジの値が 0)、本機のモジュレーションの効果が 0 になります。スライダー等のコントローラーを操作して、どのような効果を得たいかによって、どちらかを選択してください。



CC MAP (Control Change No. Map)

おもなパラメーターにコントロール・チェンジ・ナンバーをアサインします。パフォーマンス・エディットやプログラムのエディットにおいて、各パラメーターに対応するノブを操作すると、ここでアサインしたコントロール・チェンジを送信します。また、設定したコントロール・チェンジを受信すると、対応するパラメーターの値が変化します(→ p.83 「2.MIDI メッセージについて」)。

(Parameter) ..... [PORTMNTO…VC.EF.SENS]

ノブのパラメーターを選択します。(→ p. 33)

(Value) ..... [NO.ASSIGN…CC#119]

“Parameter” で選択したパラメーターに対して、MIDI コントロール・チェンジ・ナンバー(CC#)を設定します。

NOTE 設定した値が、他のパラメーターにアサインされているときは、値の右側に “*” を表示します。

NOTE ボコーダー・パラメーターの MIDI チャンネルは、ティンバー1 と同じ MIDI チャンネルになります。

USR.SCALE (USER SCALE)

ユーザー・スケールを設定します。1 オクターブ(C ～ B)内のピッチを、-63 ～ +63cent の範囲で設定します。

KEY .....[C...B]

設定したい音名を選択します。

(Value) .....[–63...+63]

–63: 基準のピッチよりも 63cent 低くなります。
+63: 基準のピッチよりも 63cent 高くなります。

7. グローバル・ユーティリティ・パラメーター

UTILITY

本機のデータに関するユーティリティです。

MIDI.DUMP (MIDI DATA DUMP) .....[1 PROG, ALL PROG, GLOBAL, ALL DATA]

プログラムやグローバル・データをMIDIエクスクルーシブ・データとして送信し、接続したMIDIデータ・ファイラーやコンピューターへデータを保存します。また、もう一台の **microKORG XL+** へデータを送信することもできます。
1 PROG: 現在選ばれているプログラム・データのみを送信します(NAME ～ VC BAND のページのパラメーターとフロント・パネルのキーとノブの設定)。
ALL PROG: すべてのプログラム・データを送信します。
GLOBAL: グローバル・データを送信します(GLOBAL ～ USR.SCALE のページのパラメーター)。
ALL DATA: すべてのプログラム・データ、グローバル・データを送信します。

データの送受信中は、本体のノブや鍵盤などに触れないでください。また絶対に電源を切らないでください。

MIDI インターフェイス機器によっては、**microKORG XL+** の MIDI エクスクルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。

PRELOAD.....[1 PROG, ALL PROG, GLOBAL, ALL DATA]

本機のプログラム、グローバル・データの設定を工場出荷時の設定に戻します。
1 PROG: 現在選ばれているプログラム・データのみをロードします(NAME ～ VC BAND のページのパラメーターとフロント・パネルのキーとノブの設定)。
ALL PROG: すべてのプログラム・データをロードします。
GLOBAL: グローバル・データをロードします(GLOBAL ～ USR.SCALE のページのパラメーター)。
ALL DATA: すべてのプログラム・データ、グローバル・データをロードします。

エフェクト・ガイド

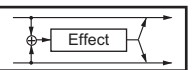
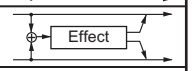
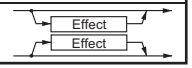
1. エフェクターについて

microKORG XL+ のエフェクトは、2 バンド EQ、2 系統のマスター・エフェクトで構成しています。ティンバーごとの音を EQ で音作りし、マスター・エフェクトで全体の空間処理を行います。
マスター・エフェクトには、17種類のフル・デジタル・エフェクトが選択でき、その分類は次のようになります。

01 ～ 05	EQ やコンプレッサー等のフィルター、ダイナミクス系
06 ～ 10	ディレイ系
11 ～ 17	コーラスやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系

エフェクトの入出力について

マスター・エフェクトの入出力は、ステレオ・イン ― ステレオ・アウトです。“DRY/WET” の DRY(エフェクトをかけないダイレクト音)は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。WET(エフェクトをかけた音)は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

WET	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

各エフェクトの入出力のバリエーションはブロック図左上に表記しています。
最良の音質を得るためにマスター・エフェクトへの入力レベルは、AMP の “LEVEL”、MIXER の “OSC1 LVL”、“OSC2 LVL”、“NOISE.LVL” や、各エフェクトの “TRIM” で調節し、クリップしない最大レベルで入力させてください。その後、各エフェクトの “DRY/WET” や “OUT.LEVEL” などでエフェクトの出力レベルを調整してください。

エフェクト・タイプによっては、“TRIM” や “OUT.LEVEL” パラメーターを持たないものがあります。

エフェクトの入力レベルを認識する入力レベル・メーター等はありません。入力レベルが十分でないときは入力レベル不足による S/N 比が低下したり、過入力のときはクリップ音が発生することがあります。

エフェクト・パラメーターのコントロール

フロント・パネルの [1]、[2]、[3] ノブでエフェクトのパラメーターをリアルタイムでコントロールできます。また、ノブにアサインしたパラメーターを、外部MIDI機器などからコントロールすることもできます。

エフェクトのノブ・アサインについて

[KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルを EFFECT、または ASSIGN に設定したときの、パフォーマンス・エディット機能を使って、MST FX1、MST FX2 それぞれにある [CTRL-1]、[CTRL-2] に設定されたパラメーターを操作することができます。
エフェクト選択直後は選択したエフェクトのパラメーターの中で、最も効果の高い 2 つが [CTRL-1]、[CTRL-2] に選択されています。また、それ以外のエフェクト・パラメーターをコントロールしたい場合は [CTRL-1]、[CTRL-2] に設定することでコントロールが可能となります。
詳しくは p.17 の「パフォーマンス・エディットによるコントロール」、p.33 の「KNOB」を参照してください。

ノブ・アサイン不可のパラメーターを発音中に操作するとノイズが発生する場合があります。

NOTE MST FX1、MST FX2 の DRY/WET は、他のエフェクト・パラメーターとは別に扱われています。[KNOB FUNCTION SELECT] ダイヤルで ASSIGN を選択したときに MST FX1 または MST FX2 の DRY/WET をノブ・アサインしたい場合は上記パラメーターをノブへアサインします(→ p.33「KNOB」)。

NOTE ノブ・アサイン可能なパラメーターについては p.65 の「2. エフェクト・パラメーター」を参照してください。

ディレイ・タイムについて

TM RATIO（TimeRatio）の設定について

ディレイ・エフェクトでは、ディレイ・タイムと“TM RATIO”を掛け合わせた時間が実際のディレイ・タイムとなります。
例えば、

- “BPM SYNC”：OFF、“L DELAY”：0800ms、“R DELAY”：0400ms、“TM RATIO”：50% の場合、実際のディレイ・タイムは Lch で 400ms、Rch で 200ms となります。
- “TM RATIO”：ON、“L DELAY”：♩ 1/4、“R DELAY”：♪ 1/8、“TM RATIO”：50% の場合、実際のディレイ・タイムは Lch で 8 分音符、Rch で 16 分音符となります。

BPM SYNC オフ時のディレイ・タイム

“BPM SYNC” を OFF にすると、ディレイ・タイムを msec 単位で設定することができます。

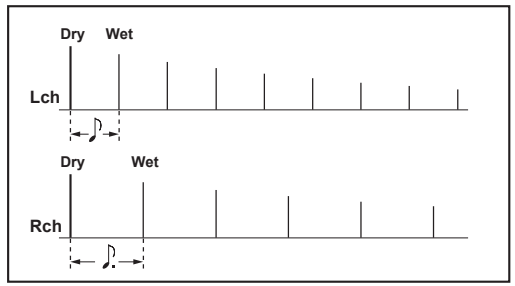
ディレイ・タイムを “TM RATIO” で算出される時間が、割り当てられた設定可能範囲を超えた場合、“TM RATIO” とディレイ・タイムの値の右側に N と表示され、ディレイ・タイムは設定可能範囲の最大値になります。

BPM SYNC オン時のディレイ・タイム

“BPM SYNC” を ON にすると、[TEMPO] ノブで設定したテンポ（または外部 MIDI クロック）に同期します。アルペジエーターの演奏に追従するのでライブ・パフォーマンスなどに有効です。
“BPM SYNC” を ON にすると、ディレイ・タイムを音符の長さで指定します。
例えば、

- “BPM SYNC”：ON、“TM RATIO”：100%、“L DELAY ”：♪ 1/8、“R DELAY BASE NOTE”：♪ . 3/16 の場合、左チャンネルのディレイ・タイムは 8 分音符、右チャンネルは付点 8 分音符の時間に設定されます。

ディレイ・タイム × “TM RATIO” で算出される時間が、割り当てられたディレイ・タイムの設定可能範囲を超えた場合、“TM RATIO” の値の右に N と表示され、ディレイ・タイムは設定値の 1/2 になります。1/2 にした時点で、まだ設定可能範囲を超えている場合は、さらに 1/4、1/8、1/16・・・になります。

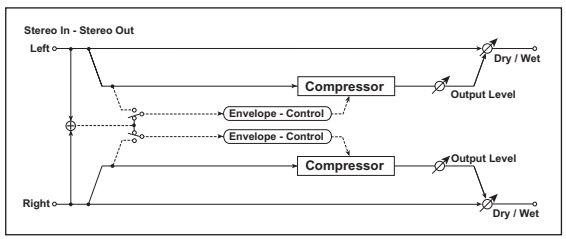


2. エフェクト・パラメーター

・[パラメーター名] : [CTRL-1]、[CTRL-2] に設定できるパラメーターです。(→ p.63 「エフェクトのノブ・アサインについて」)

1. COMPRESR (Stereo Compressor)

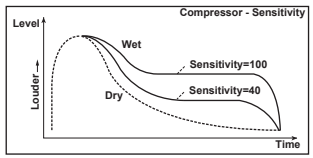
入力信号を圧縮して音の粒をそろえて、パンチを与えるエフェクトです。アタックの強い音に使用すると効果的です。
左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



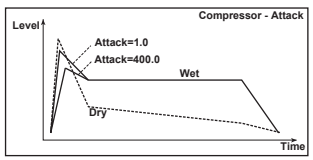
DRY/WET .....["DRY", 99:1…1:99, "WET"]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

ENV SEL (Envelope Select) .....[LR MIX, LR INDIV]
LR MIX にすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号のエンベロープで同時にコントロールします。
LR INDIV にすると、左右独立してコントロールします。

SENS (Sensitivity) ..... [001…127]
コンプレッサーの感度を調節します。この値が大きいほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“SENS” の値を上げると全体的に音量が大きくなるので、“OUT.LEVEL” で最終的な音量を調節します。



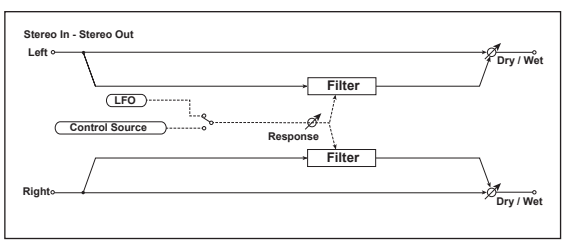
ATTACK ..... [000.1…500.0mS]
コンプレッサーのアタック感の強さを調節します。



OUT.LEVEL (Output Level) ..... [000…127]
コンプレッサーの出力レベルを調節します。

2. FILTER (Stereo Filter)

ステレオ・タイプのフィルターです。



DRY/WET .....["DRY", 99:1…1:99, "WET"]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

FLT TYPE (Filter Type).....[LPF24 (–24dB/oct), LPF18 (–18dB/oct), LPF12 (–12dB/oct), HPF12 (–12dB/oct), BPF12 (–12dB/oct)]
フィルター・タイプを選択します。
→ p.42「TYPE BAL (Filter1 Balance)」

CUTOFF .....[000…127]
フィルターのカットオフ周波数を設定します。
→ p.41「CUTOFF (Filter1 Cutoff)」

RESO (Resonance) .....[000…127]
フィルターのレゾナンスを調節します。
→ p.41「RESO (Filter1 Resonance)」

TRIM .....[000…127]
エフェクトへの入力レベルを調節します。

MOD SRC (Modulation Source) ..... [LFO, CTRL]
カットオフ周波数へのモジュレーション・ソースを選択します。
LFO にすると、LFO でカットオフ周波数にモジュレーションをかけます。
CTRL にすると、“CTRL SRC” で選択したコントロール・ソースでカットオフ周波数をコントロールします。

MOD INT (Modulation Intensity) .....[–63…+63]
モジュレーション・ソースによるモジュレーション効果の深さを調節します。

RESPONSE (Modulation Response) .....[000…127]
モジュレーション効果のレスポンスを調節します。
0 で反応がゆっくりになります。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) .....[OFF, ON]
LFO の周期を [TEMPO] ノブで設定したテンポや MIDI クロックに同期させるかどうかを設定します。
OFF:“LFO FREQ” で設定した周期で LFO が動作します。
ON:LFO の周期がテンポまたは MIDI クロックに同期します。
NOTE “MOD INT“ が LFO のときに表示され、設定することができます。
NOTE MIDI ページの “CLOCK” (MIDI クロック設定) が “INTERNAL” のときは、[TEMPO] ノブで設定したテンポに同期します。“EXTERNAL” のときは、外部 MIDI 機器から受信した MIDI クロックに同期します。

LFO FREQ (LFO Frequency) .....[0.01…100.0Hz]
LFO の周期を設定します。値が大きいほど周期が速くなります。
NOTE “MOD SRC” が LFO、“LFO SYNC” が OFF のときに表示され、設定することができます。

このパラメーターを “CTRL-1”、“CTRL-2” にアサインした場合、“LFO SYNC “ を ON にすると “SYNC.NOTE” にアサインが切り替わります。

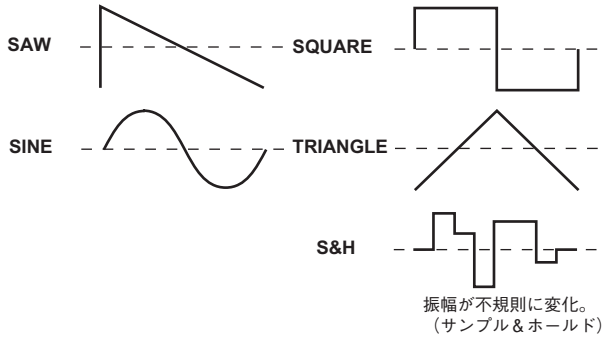
SYNC.NOTE (LFO Sync Note) .....[8/1…1/64]
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。テンポに対して、設定した値(音符)の長さが 1 周期になります。
例えば、1/4 にすると、1 拍が 1 周期になります。3/4 にすると、3 拍で 1 周期になります。
NOTE “MOD SRC” が LFO、“LFO SYNC “ が ON のときに表示され、設定することができます。

このパラメーターを “CTRL-1”、“CTRL-2” にアサインした場合、“LFO SYNC” を OFF にすると “LFO FREQ” にアサインが切り替わります。

LFO WAVE (LFO Waveform) ..... [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

LFO の波形を選択します。

NOTE “MOD SRC” が LFO のときに表示され、設定することができます。



LFO.SHAPE .....[–63…+63]

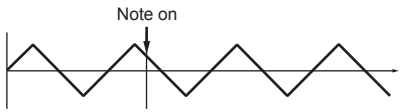
LFO 波形を調節します。

NOTE “MOD SRC” が LFO のときに表示され、設定することができます。

KEY SYNC (LFO KeySync) ..... [OFF, ON]

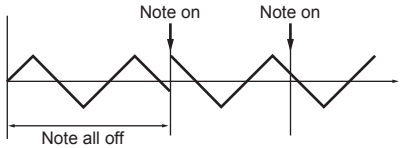
ノート・オン時の LFO のリセットについて設定します。

NOTE “MOD SRC” が LFO のときに表示され、設定することができます。



OFF: ノート・オン時に LFO の位相はリセットされません。

ON: なにも鍵盤を押していない状態から、最初のノート・オンで “INI. PHASE” で設定した位相にLFOがリセットされます。以後のノート・オンに対しても、その位相でモジュレーションをかけます。



グローバルMIDIチャンネルでノートオンされたときに有効になります。

INI. PHASE (LFO Init Phase)..... [000…180°]

波形のスタート位置を設定します。

0° にすると、ノート・オン時に波形の先頭からスタートします。

180° にすると、ノート・オン時に波形の半周期先からスタートします。

NOTE “KEY SYNC” が ON のときに表示され、設定することができます。

CTRL SRC (Control Source)..... [Off, VELOCITY…MIDI3]

コントロール・ソースを選択します。

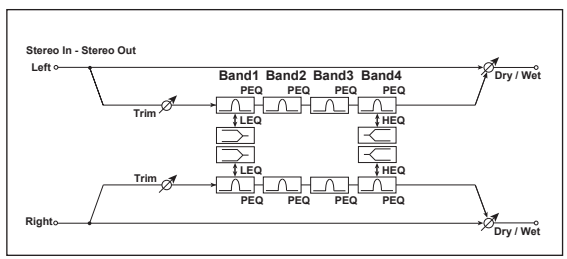
選択したソースによってフィルターをコントロールします。

NOTE “MOD SRC” が CTRL のときに表示され、設定することができます。

ソース	説明
OFF	使用しない
VELOCITY	ベロシティ
P.BEND	ピッチベンド
MOD.WHEEL	モジュレーション・ホイール
MIDI1	MIDI の “MIDI1” で設定したソース
MIDI2	MIDI の “MIDI2” で設定したソース
MIDI3	MIDI の “MIDI3” で設定したソース

3. BAND EQ (4Band EQ)

タイプを独立して選べるステレオ EQ です。



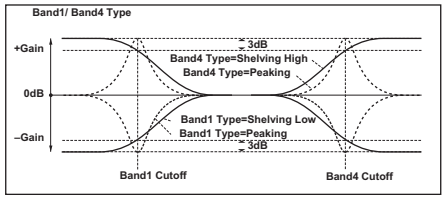
DRY/WET..... ["DRY", 99:1…1:99, "WET"]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

TRIM..... [000…127]

イコライザーへの入力レベルを調節します。

B1 TYPE ..... [PEAKING, SHELV LO]
バンド 1 のイコライザー・タイプを選択します。



B1 FREQ (B1 Frequency) ..... [20Hz…20.0kHz]
バンド 1 の中心周波数を設定します。

B1 Q ..... [00.5…10.0]
バンド 1 の帯域幅を設定します。

B1 GAIN ..... [–18.0…+18.0dB]
バンド 1 のゲインを調節します。

B2 FREQ (B2 Frequency) ..... [20Hz…20kHz]
バンド 2 の中心周波数を設定します。

B2 Q ..... [00.5…10.0]
バンド 2 の帯域幅を設定します。

B2 GAIN ..... [–18.0…+18.0dB]
バンド 2 のゲインを調節します。

B3 FREQ (B3 Frequency) ..... [20Hz…20kHz]
バンド 3 の中心周波数を設定します。

B3 Q ..... [00.5…10.0]
バンド 3 の帯域幅を設定します。

B3 GAIN ..... [–18.0…+18.0dB]
バンド 3 のゲインを調節します。

B4 TYPE ..... [PEAKING, SHELV HI]
バンド 4 のイコライザー・タイプを選択します。

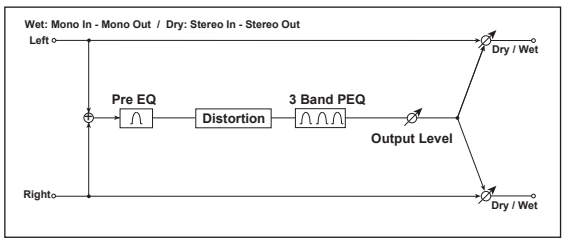
B4 FREQ (B4 Frequency) ..... [20Hz…20kHz]
バンド 4 の中心周波数を設定します。

B4 Q ..... [00.5…10.0]
バンド 4 の帯域幅を設定します。

B4 GAIN ..... [–18.0…+18.0dB]
バンド 4 のゲインを調節します。

4. DISTORT (Distortion)

3 バンドの EQ で幅広いバリエーションを得ることができるディストーション・エフェクトです。



DRY/WET ..... ["DRY", 99:1…1:99, "WET"]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

GAIN ..... [000…127]
歪み具合を設定します。

PRE FREQ (Pre EQ Frequency) ..... [20Hz…20.0kHz]
PreEQ の中心周波数を設定します。

PRE Q (Pre EQ Q) ..... [00.5…10.0]
PreEQ の帯域幅

PRE GAIN (Pre EQ Gain) ..... [–18.0…+18.0dB]
PreEQ のゲインを設定します。

B1 FREQ (B1 Frequency)..... [20Hz…20kHz]
バンド 1 の中心周波数を設定します。

B1 Q .....[00.5…10.0]
バンド 1 の帯域幅を設定します。

B1 GAIN ..... [–18.0…+18.0dB]
バンド 1 のゲインを設定します。

B2 FREQ (B2 Frequency)..... [20Hz…20kHz]
バンド 2 の中心周波数を設定します。

B2 Q .....[00.5…10.0]
バンド 2 の帯域幅を設定します。

B2 GAIN ..... [–18.0…+18.0dB]
バンド 2 のゲインを設定します。

B3 FREQ (B3 Frequency)..... [20Hz…20kHz]
バンド 3 の中心周波数を設定します。

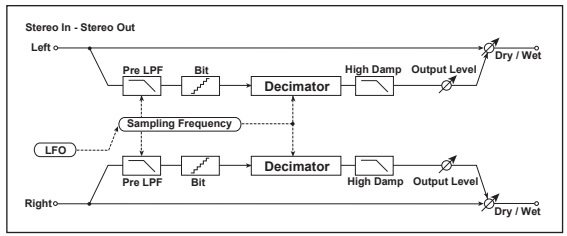
B3 Q .....[00.5…10.0]
バンド 3 の帯域幅を設定します。

B3 GAIN ..... [–18.0…+18.0dB]
バンド 3 のゲインを設定します。

OUT. LEVEL (Output Level) .....[000…127]
出力レベルを調節します。

5. DECIMATR (Stereo Decimator)

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



DRY/WET..... ["DRY", 99:1…1:99, "WET"]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

PRE LPF.....[OFF, ON]
サンプリング低下による高調波ノイズの有無を設定します。
サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“PRE LPF” を ON にすると、このノイズの発生を抑えます。
“FS” を 3kHz 程度に設定しておいて “PRE LPF” を OFF にすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

HI DAMP .....[000…100%]
高域の減衰量を調節します。

FS ..... [01.0…48.0kHz]
サンプリング周波数を設定します。

BIT .....[04…24bit]
データのビット長を設定します。
値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので “OUT.LEVEL” で調節してください。

OUT. LEVEL (Output Level) ..... [000…127]
出力レベルを調節します。

FS.MOD.INT (Mod Intensity) .....[–63…+63]
LFO によるサンプリング周波数へのモジュレーション効果の深さを調節します。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) ..... [OFF, ON]
LFO の周期を [TEMPO] ノブで設定したテンポや MIDI クロックに同期させるかどうかを設定します。
→ p.66「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」

LFO FREQ (LFO Frequency) ..... [0.01…100.0Hz]
LFO の周期を設定します。
NOTE “LFO SYNC” が OFF のときに表示され、設定することができます。
→ p.66「LFO FREQ (LFO Frequency)」

SYNC. NOTE (LFO Sync Note) ..... [8/1…1/64]
LFO の周期を、[TEMPO] ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。
NOTE “LFO SYNC” が ON のときに表示され、設定することができます。
→ p.66「SYNC.NOTE (LFO Sync Note)」

LFO WAVE (LFO Waveform) ..... [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]
LFO の波形を選択します。
→ p.67「LFO WAVE (LFO Waveform)」

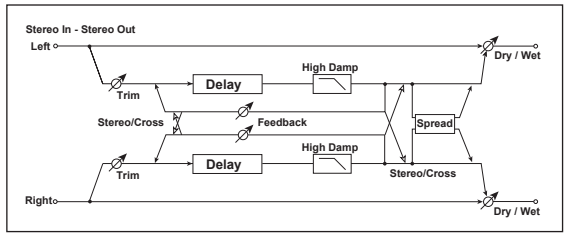
LFO. SHAPE .....[–63…+63]
LFO 波形を調節します。
→ p.67「LFO.SHAPE」

KEY SYNC (LFO KeySync) ..... [OFF, ON]
ノート・オン時の LFO のリセットについて設定します。
NOTE “MOD SRC” が LFO のときに表示され、設定することができます。
→ p.67「KEY SYNC (LFO KeySync)」

INI.PHASE (LFO Init Phase) .....[000…180°]
波形のスタート位置を設定します。
NOTE “KEY SYNC” が ON のときに表示され、設定することができます。

6. DELAY (Stereo Delay)

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイが左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用することができます。



DRY/WET ..... ["DRY", 99:1…1:99, "WET"]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

TYPE ..... [STEREO, CROSS]
ディレイ・タイプを選択します。
STEREO: ノーマルなステレオ・ディレイになります。
CROSS: ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイになります。

BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync).....[OFF, ON]
ディレイ・タイムの同期を設定します。
ON にすると、ディレイ・タイムがテンポまたは MIDI クロックに同期します。

TM RATIO (Time Ratio) ..... [BPM Sync Off: 000.5…400.0% (OVER) /BPM Sync On: 012.5…400.0% (OVER)]
各ディレイ・タイムを、“L DELAY”、“R DELAY” の値に対する割合で設定します。“BPM SYNC” の ON 時と OFF 時で設定範囲が変わります。
例えば、“TM RATIO” を 50%、“L DELAY” を 500ms、“R DELAY” を 1200ms にすると、ディレイ・タイムは、それぞれ 250ms、600ms になります。

各ディレイ・タイムと “TM RATIO” の設定によって制限を超えたときは、“TM RATIO” に と表示されます。

L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time) .....[000…1400mS, 1/64… 1/1]
左右チャンネルのディレイ・タイムを設定します。
ディレイ・タイムは、ここでの値と “TM RATIO” の値で決まります。
“BPM SYNC” が OFF のときは、0 ～ 1400ms の範囲で設定します。
“BPM SYNC” が ON のときは、[TEMPO] ノブで設定したテンポ、または MIDI クロックに対するレゾリューションによってディレイ・タイムを設定します。

FEEDBACK ..... [000…127]

左右チャンネルのフィードバック量を調節します。
左右のチャンネルで減衰時間が一定になるように、右側のフィードバック量が左右の各ディレイタイムの比率に連動して変化します。

HI DAMP ..... [000…100%]

高域の減衰量を調節します。

TRIM ..... [000…127]

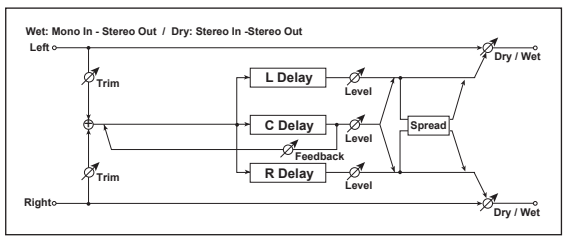
エフェクトへの入力レベルを調節します。

SPREAD ..... [000…127]

エフェクト音の定位する幅を設定します。
127 にすると、最大に広がります。
0 にすると、両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

7. LCR.DELAY (L/C/R Delay)

3タップがそれぞれ左、中央、右に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調整することができます。



DRY/WET ..... ["DRY", 99:1…1:99, "WET"]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync) ..... [OFF, ON]

→ p.70「BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync)」

TM RATIO (Time Ratio) ..... [BPM SYNC OFF: 000.5…400.0% (OVER) /BPM SYNC ON: 012.5…400.0% (OVER)]

→ p.70「TM RATIO (Time Ratio)」

L DELAY, C DELAY, R DELAY (L, C, R Delay Time) ..... [0000…1400mS, 1/64… 1/1]

タップ L、C、R の各ディレイ・タイムを設定します。
ディレイ・タイムは、ここでの値と “TM RATIO” の値で決まります。

L LEVEL, C LEVEL, R LEVEL (L, C, R Delay Level) ..... [000…127]

タップ L、C、R の出力レベルを調節します。

C FEEDBK (C Feedback) ..... [000…127]

タップ C のフィードバック量を調節します。

TRIM..... [000…127]

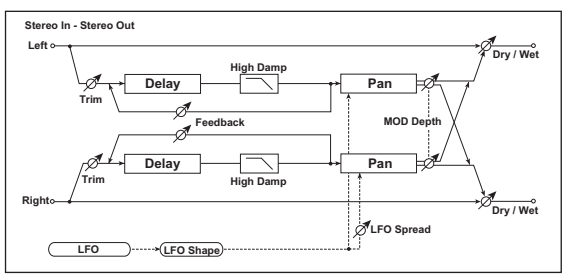
エフェクトへの入力レベルを調節します。

SPREAD..... [000…127]

エフェクト音の定位する幅を設定します。
127 にすると、最大に広がります。
0 にすると、両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

8. PAN.DELAY (Stereo Auto Panning Delay)

ディレイ音の定位をLFOで左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。



DRY/WET .....["DRY", 99:1…1:99, "WET"]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync) ..... [OFF, ON]
→ p.70「BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync)」

TM RATIO(Time Ratio) ..... [BPM Sync Off: 000.5…400.0% (OVER) /BPM Sync On: 012.5…400.0% (OVER)]
→ p.70「TM RATIO (Time Ratio)」

L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time) ..... [000…1400msec, 1/64… 1/1]
→ p.70「L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time)」

FEEDBACK ..... [000…127]
→ p.71「FEEDBACK」

MOD. DEPTH ..... [000…127]
モジュレーション効果の深さを調節します。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) ..... [OFF, ON]
LFO の周期を [TEMPO] ノブで設定したテンポや MIDI クロックに同期させるかどうかを設定します。
→ p.66「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」

LFO FREQ (LFO Frequency) ..... [0.01…100.0Hz]
LFO の周期を設定します。
→ p.66「LFO FREQ (LFO Frequency)」

SYNC. NOTE (LFO Sync Note) ..... [8/1…1/64]
LFO の周期を、[TEMPO] ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。
NOTE “LFO SYNC“ が ON のときに表示され、設定することができます。
→ p.66「SYNC.NOTE (LFO Sync Note)」

LFO WAVE (LFO Waveform) ..... [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]
LFO の波形を選択します。
→ p.67「LFO WAVE (LFO Waveform)」

LFO. SHAPE .....[–63…+63]
→ p.67「LFO.SHAPE」

KEY SYNC (LFO Key Sync) .....[OFF, ON]
ノート・オン時の LFO のリセットについて設定します。
→ p.67「KEY SYNC (LFO KeySync)」

INI. PHASE (LFO Init Phase)..... [000…180°]
波形のスタート位置を設定します。
NOTE “KEY SYNC” が ON のときに表示され、設定することができます。
→ p.67「INI. PHASE (LFO Init Phase)」

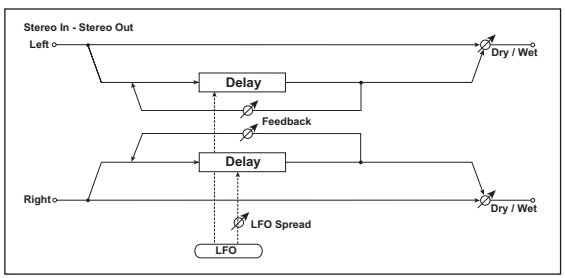
LFO SPRD (LFO Spread) .....[–180…+180°]
左右チャンネルの位相差を設定します。

HI DAMP .....[000…100%]
高域の減衰量を調節します。

TRIM..... [000…127]
エフェクトへの入力レベルを調節します。

9. MOD.DELAY (Stereo Modulation Delay)

ステレオ・タイプのモジュレーション・ディレイです。



DRY/WET..... ["DRY", 99:1…1:99, "WET"]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync).....[OFF, ON]
→ p.70「BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync)」

TM RATIO(Time Ratio) ⏻ .....[BPM Sync Off: 000.5…400.0% (OVER) /BPM Sync On: 012.5…400.0% (OVER)]
→ p.70「TM RATIO (Time Ratio)」

L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time) ..... [000…1400mS, 1/64… 1/1]
→ p.70「L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time)」

FEEDBACK ⏻ .....[000…127]
→ p.70「L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time)」

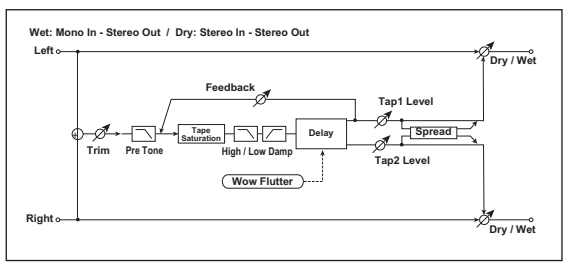
MOD.DEPTH ⏻ .....[000…127]
モジュレーション効果の深さを調節します。

LFO FREQ (LFO Frequency) ⏻ ..... [0.01…100.0Hz]
LFO の周期を設定します。値が大きいほど周期が速くなります。

LFO SPRD (LFO Spread)..... [–180…180°]
左右チャンネルの位相差を設定します。

10. TAPE.ECHO

テープ・エコーをシミュレートしたエフェクトです。磁気テープによる歪みや音色変化も再現しています。



DRY/WET .....["DRY", 99:1…1:99, "WET"]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync).....[OFF, ON]
→ p.70「BPM SYNC (DelayTime Tempo Sync)」

TM RATIO ⏻ ..... [BPM Sync Off: 000.5…400.0% (OVER) /BPM Sync On: 012.5…400.0% (OVER)]
→ p.70「TM RATIO (Time Ratio)」

TAP1 DLY, TAP2 DLY(Tap1, Tap2 Delay Time) ..... [0000…1400mS, 1/64… 1/1]
タップ 1、タップ 2 の各ディレイ・タイムを設定します。
→ p.71「L DELAY, C DELAY, R DELAY (L, C, R Delay Time)」

TAP1 LVL, TAP2 LVL (Tap1 Level, Tap2 Level) ⏻ ..... [000…127]
タップ 1、タップ 2 の出力レベルを調節します。

FEEDBACK ⏻ ..... [000…127]
タップ 1 のフィードバック量を調節します。

HI DAMP .....[000…100%]
高域の減衰量を調節します。

LO DAMP .....[000…100%]
低域の減衰量を調節します。

TRIM..... [000…127]
エフェクトへの入力レベルを調節します。

SATURATN (Tape Saturation) ⏻ ..... [000…127]
エフェクト音の歪み具合を調節します。

WOW FREQ (WOW Flutter Frequency) .....[0.01…100.0Hz]
ピッチの揺れ具合を Hz 単位で調節します。

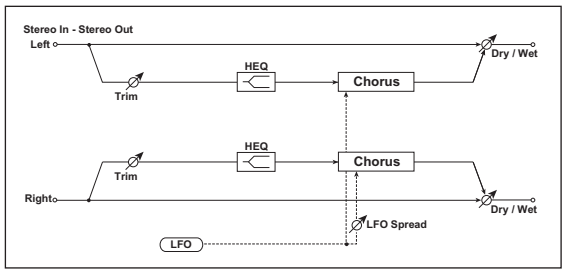
WOW.DEPTH (WOW Flutter Depth) ..... [000…127]
ピッチの揺れの深さを調節します。

PRE TONE ..... [000…127]
入力音の音質を調節します。

SPREAD .....[000…127]
エフェクト音の定位する幅を設定します。
→ p.71「SPREAD」

11. CHORUS (Stereo Chorus)

入力信号のディレイ・タイムを揺らすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのEQによって好みの音質を得ることができます。また左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。



DRY/WET .....["DRY", 99:1…1:99, "WET"]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

MOD.DEPTH (Modulation Depth) .....[000…127]
LFO によるモジュレーションの深さを調節します。

LFO FREQ (LFO Frequency) ..... [0.01…100.0Hz]
LFO の周期を設定します。値が大きいほど周期が速くなります。

LFO SPRD (LFO Spread)..... [–180…180°]
左右チャンネルの LFO の位相差を設定します。

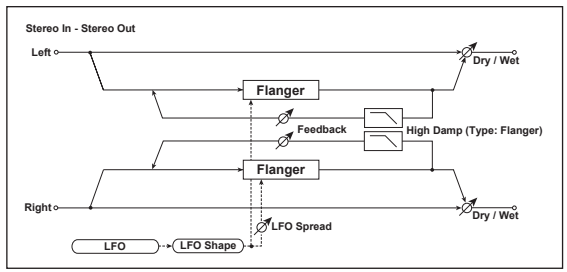
PREDLY L, PREDLY R (PreDelayL, PreDelayR) ..... [00.0…50.0mS]
左右チャンネルの各ディレイタイムを設定します。

TRIM .....[000…127]
エフェクトへの入力レベルを調節します。

HI.EQ.GAIN (High EQ Gain) .....[–15.0…+15.0dB]
高域イコライザーのゲインを調節します。

12. FLANGER (Stereo Flanger)

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで左右の LFO をずらして広がりをコントロールすることができます。



DRY/WET..... ["DRY", 99:1…1:99, "WET"]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

DELAY .....[000…30.0mS]
ディレイ･タイムを msec 単位で設定します。

MOD.DEPTH (Modulation Depth) ..... [000…127]
LFO によるモジュレーションの深さを調節します。

FEEDBACK ..... [000…127]
左右チャンネルのフィードバック量を調節します。

PHASE..... [+, –]
出力とフィードバックの位相を切り替えます。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) .....[OFF, ON]
LFO の周期を [TEMPO] ノブで設定したテンポや MIDI クロックに同期させるかどうかを設定します。
→ p.66「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」

LFO FREQ (LFO Frequency) ..... [0.01…100.0Hz]

LFO の周期を設定します。

→ p.66「LFO FREQ (LFO Frequency)」

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) ..... [8/1…1/64]

LFO の周期を、[TEMPO] ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。

NOTE “LFO SYNC“ が ON のときに表示され、設定することができます。

→ p.48「SYNC.NOTE」

LFO WAVE (LFO Waveform) ..... [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

LFO の波形を選択します。

→ p.67「LFO WAVE (LFO Waveform)」

LFO.SHAPE .....[–63…+63]

→ p.67「LFO.SHAPE」

KEY SYNC (LFO KeySync) ..... [OFF, ON]

ノート・オン時の LFO のリセットについて設定します。

→ p.67「KEY SYNC (LFO KeySync)」

INI.PHASE (LFO Init Phase) .....[000…180°]

波形のスタート位置を設定します。

NOTE “KEY SYNC” が ON のときに表示され、設定することができます。

→ p.67「INI. PHASE (LFO Init Phase)」

LFO SPRD (LFO Spread).....[–180…+180°]

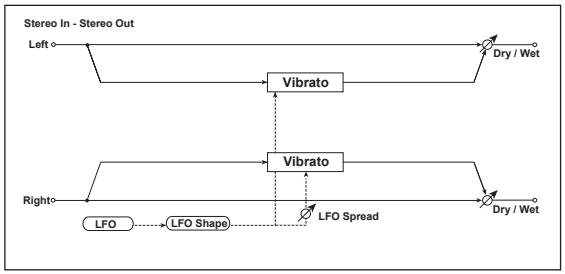
左右チャンネルの LFO の位相差を設定します。

HI DAMP .....[000…100%]

高域の減衰量を調節します。

13. VIBRATO (Stereo Vibrato)

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらして広がりをコントロールすることができます。



DRY/WET..... ["DRY", 99:1…1:99, "WET"]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

MOD.DEPTH (Modulation Depth) ..... [000…127]

LFO によるモジュレーションの深さを調節します。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) .....[OFF, ON]

LFO の周期を [TEMPO] ノブで設定したテンポや MIDI クロックに同期させるかどうかを設定します。

→ p.66「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」

LFO FREQ (LFO Frequency) .....[0.01…100.0Hz]

LFO の周期を設定します。

→ p.66「LFO FREQ (LFO Frequency)」

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) .....[8/1…1/64]

LFO の周期を、[TEMPO] ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。

NOTE “LFO SYNC“ が ON のときに表示され、設定することができます。

→ p.48「SYNC.NOTE」

LFO WAVE (LFO Waveform)..... [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

LFO の波形を選択します。

→ p.67「LFO WAVE (LFO Waveform)」

LFO SHAPE .....[–63…+63]
→ p.67「LFO.SHAPE」

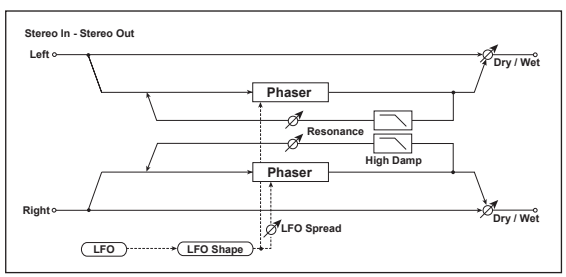
KEY SYNC (LFO KeySync) ..... [OFF, ON]
ノート･オン時の LFO のリセットについて設定します。
→ p.67「KEY SYNC (LFO KeySync)」

INI.PHASE (LFO Init Phase) .....[000…180°]
波形のスタート位置を設定します。
NOTE “KEY SYNC” が ON のときに表示され、設定することができます。
→ p.67「INI. PHASE (LFO Init Phase)」

LFO SPRD (LFO Spread).....[–180…+180°]
左右チャンネルの LFO の位相差を設定します。

14. PHASER (Stereo Phaser)

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。



DRY/WET .....["DRY", 99:1…1:99, "WET"]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

TYPE.....[BLUE, U_VB]
フェイザーのタイプを選択します。

MANUAL .....[000…127]
効果のかかる周波数を設定します。

MOD.DEPTH (Modulation Depth) ..... [000…127]
LFO によるモジュレーションの深さを調節します。

RESO (Resonance) ..... [000…127]
レゾナンス量を調節します。

PHASE..... [+, –]
出力とフィードバックの位相を切り替えます。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) .....[OFF, ON]
LFO の周期を [TEMPO] ノブで設定したテンポや MIDI クロックに同期させるかどうかを設定します。
→ p.66「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」

LFO FREQ (LFO Frequency) .....[0.01…100.0Hz]
LFO の周期を設定します。
→ p.66「LFO FREQ (LFO Frequency)」

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) .....[8/1…1/64]
LFO の周期を、[TEMPO] ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。
NOTE “LFO SYNC“ が ON のときに表示され、設定することができます。
→ p.48「SYNC.NOTE」

LFO WAVE (LFO Waveform)..... [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]
LFO の波形を選択します。
→ p.67「LFO WAVE (LFO Waveform)」

LFO.SHAPE ..... [–63…+63]
→ p.67「LFO.SHAPE」

KEY SYNC (LFO KeySync).....[OFF, ON]
ノート･オン時の LFO のリセットについて設定します。
→ p.67「KEY SYNC (LFO KeySync)」

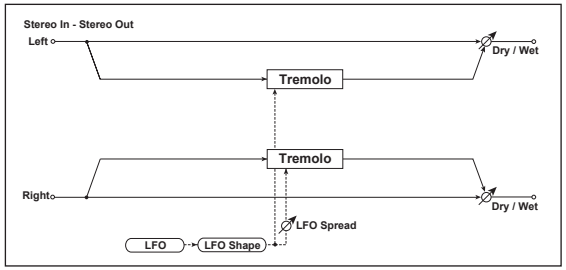
INI.PHASE (LFO Init Phase) ..... [000…180°]
波形のスタート位置を設定します。
NOTE “KEY SYNC” が ON のときに表示され、設定することができます。
→ p.67「INI. PHASE (LFO Init Phase)」

LFO SPRD (LFO Spread).....[–180…+180°]
左右チャンネルの LFO の位相差を設定します。

HI DAMP .....[000…100%]
高域の減衰量を調節します。

15. TREMOLO (Stereo Tremolo)

入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらすと左右にゆれるような効果を得ることができます。



DRY/WET .....["DRY", 99:1…1:99, "WET"]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

MOD.DEPTH (Modulation Depth) .....[000…127]
LFO によるモジュレーションの深さを調節します。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) ..... [OFF, ON]
LFO の周期を [TEMPO] ノブで設定したテンポや MIDI クロックに同期させるかどうかを設定します。
→ p.66「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」

LFO FREQ (LFO Frequency) ..... [0.01…100.0Hz]
LFO の周期を設定します。
→ p.66「LFO FREQ (LFO Frequency)」

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) .....[8/1…1/64]
LFO の周期を、[TEMPO] ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。
NOTE “LFO SYNC“ が ON のときに表示され、設定することができます。
→ p.48「SYNC.NOTE」

LFO WAVE (LFO Waveform)..... [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]
LFO の波形を選択します。
→ p.67「LFO WAVE (LFO Waveform)」

LFO.SHAPE ..... [–63…+63]
→ p.67「LFO.SHAPE」

KEY SYNC (LFO KeySync).....[OFF, ON]
ノート・オン時の LFO のリセットについて設定します。
→ p.67「KEY SYNC (LFO KeySync)」

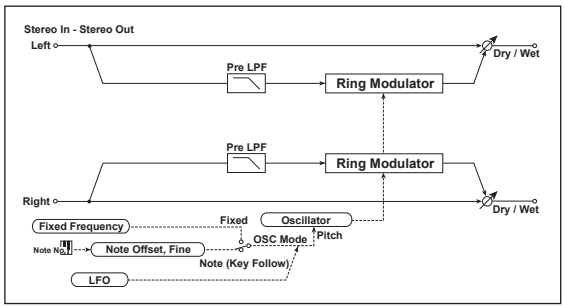
INI.PHASE (LFO Init Phase) ..... [000…180°]
波形のスタート位置を設定します。
NOTE “KEY SYNC” が ON のときに表示され、設定することができます。
→ p.67「INI. PHASE (LFO Init Phase)」

LFO SPRD (LFO Spread).....[–180…+180°]
左右チャンネルの LFO の位相差を設定します。

16. RING MOD (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターをLFOで変調すると、非常に過激なモジュレーションを得ることができます。また、オ

シレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリング・モジュレーション効果を得ることができます。



DRY/WET .....["DRY", 99:1…1:99, "WET"]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

OSC MODE .....[FIXED, NOTE]

オシレーターの周波数をノート･ナンバーに追従させるかどうかを設定します。
NOTE にすると､オシレーターの周波数は入力した信号のノートに追従します。

FIXD.FREQ (Fixed Frequency) ..... [0Hz…12.0kHz]

“OSC MODE” が FIXED のときの､オシレーターの周波数を設定します。

このパラメーターを “CTRL-1”､“CTRL-2” にアサインした場合､“OSC MODE” を NOTE にすると､アサインが “NOTE.OFST” に切り替わります。

NOTE.OFST (Note Offset) .....[–48…+48]

“OSC MODE” がNOTEのときの､入力したノートとのピッチの差を半音単位で調節します。

NOTE.FINE.....[–100…+100]

“OSC MODE” がNOTEのときの､入力したノートとのピッチの差をセント単位で調節します。

NOTE “NOTE.OFST” と “NOTE.FINE” でオシレーターの周波数を入力したノートに追従させると､正しい音階でリングモジュレーション効果を得ることができます。

OSC WAVE (OSC Waveform) ..... [SAW, TRIANGLE, SINE]

オシレーターの波形を選択します。

LFO INT (LFO Intensity) ..... [–63…+63]

LFO によるモジュレーションの深さを調節します。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) .....[OFF, ON]

LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。
→ p.66「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」

LFO FREQ (LFO Frequency) .....[0.01…100.0Hz]

LFO の周期を設定します。
→ p.66「LFO FREQ (LFO Frequency)」

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) .....[8/1…1/64]

LFO の周期を､[TEMPO] ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。

NOTE “LFO SYNC“ が ON のときに表示され､設定することができます。
→ p.48「SYNC.NOTE」

LFO WAVE (LFO Waveform)..... [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

LFO の波形を選択します。
→ p.67「LFO WAVE (LFO Waveform)」

LFO.SHAPE ..... [–63…+63]

→ p.67「LFO.SHAPE」

KEY SYNC (LFO KeySync).....[OFF, ON]

ノート･オン時の LFO のリセットについて設定します。
→ p.67「KEY SYNC (LFO KeySync)」

INI.PHASE (LFO Init Phase) ..... [000…180°]

波形のスタート位置を設定します。

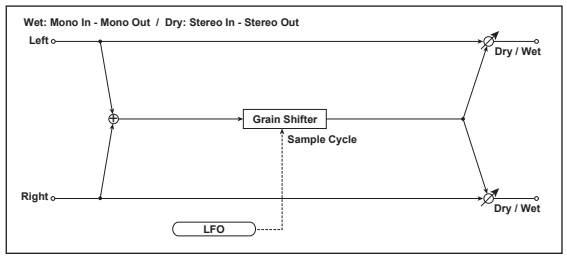
NOTE “KEY SYNC” が ON のときに表示され､設定することができます。
→ p.67「INI. PHASE (LFO Init Phase)」

PRE LPF..... [000…127]

リングモジュレーターに入力する音の高域の減衰量を設定します｡入力信号が倍音を多く含んでいるときは､エフェクト音が濁った音になりがちなので､ある程度､高域をカットします。

17. GRAIN.SFT (Grain Shifter)

ある周期で音をごく短い時間サンプリングし、ループ再生します。外部入力音など音色が常に変化する音に有効です。



DRY/WET .....["DRY", 99:1…1:99, "WET"]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

BPM SYNC (Duration Tempo Sync).....[OFF, ON]

ループ再生する波形の同期を設定します。
ON にすると、ループ再生する波形がテンポまたは MIDI クロックに同期します。

TM RATIO(Time Ratio) .....[BPM Sync Off: 000.5…400% (OVER)/ BPM Sync On: 012.5…400% (OVER)]

ループ再生する波形の長さを、“DURATION” の値に対する割合で設定します。

DURATION.....[000…350mS, 1/64… 1/1]

ループ再生する波形の長さを設定します。
ここでの設定と “TM RATIO” の設定によって波形の長さが決まります。
“BPM SYNC” が OFF のときは、0 ～ 350ms の範囲で設定します。
“BPM SYNC” が ON のときは、[TEMPO] ノブで設定したテンポ、または MIDI クロックに対するレゾリューションで設定します。

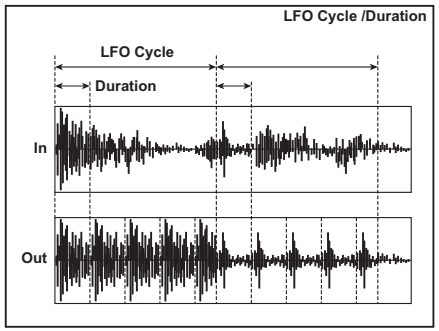
“DURATION” と “TM RATIO” の設定によって制限を超えたときは、“TM RATIO” に と表示されます。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) .....[OFF, ON]

LFO の周期を [TEMPO] ノブで設定したテンポや MIDI クロックに同期させるかどうかを設定します。
→ p.66「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」

LFO FREQ (LFO Frequency) .....[0.01…100.0Hz]

“LFO SYNC” が OFF のときに、波形を切り替える周期を Hz 単位で設定します。
“DURATION” で設定された長さの波形をループ再生し、LFO の周期ごとに波形が入れ替わります。



このパラメーターが “CTRL-1”、“CTRL-2” にアサインした場合、“BPM SYNC “ を ON にするとアサインが “SYNC.NOTE” に切り替わります。

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) .....[8/1…1/64]

LFO の周期を、[TEMPO] ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。
NOTE “LFO SYNC “ が ON のときに表示され、設定することができます。
→ p.48「SYNC.NOTE」

KEY SYNC (LFO KeySync).....[OFF, ON]

ノート・オン時の LFO のリセットについて設定します。
→ p.67「KEY SYNC (LFO KeySync)」

INI.PHASE (LFO Init Phase) .....[000…180°]

波形のスタート位置を設定します。
NOTE “KEY SYNC” が ON のときに表示され、設定することができます。
→ p.67「INI. PHASE (LFO Init Phase)」

MIDI ガイド

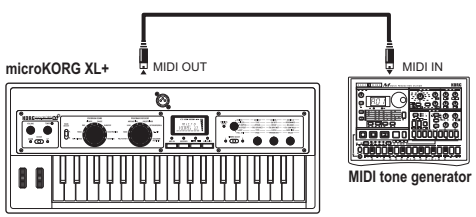
1. 他の MIDI 機器と一緒に使う

MIDI とは Musical Instrument Digital Interface の略で、電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやり取りするまでの世界共通の規格です。
MIDI機器同士をMIDIケーブルなどで接続することで異なるメーカーの電子楽器やコンピューターとの間で演奏情報のやり取りをすることができます。
本機は、サウンドを変化させるおもなパラメーターにコントロール・チェンジ・ナンバーがアサインでき、外部MIDIシーケンサーなどでそれらをコントロールしながら音源部を発音させることができます。また、アサインした [1] ～ [3] ノブやボタンを操作することによって、それらのコントロール・チェンジを送信して外部 MIDI 機器をコントロールできます。
その他、外部 MIDI シーケンサーなどの MIDI クロックに、本機のアルペジエーターやLFOの周期、エフェクトのディレイ・タイムを同期させることができ、演奏に追従するように変化させることができます。

MIDI 機器 / コンピューターとの接続

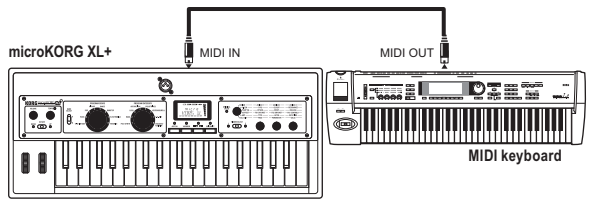
microKORG XL+ から外部 MIDI 音源をコントロールする場合

microKORG XL+ の鍵盤やコントローラー、アルペジエーターなどで、外部 MIDI 音源を発音させたりコントロールしたりする場合は、**microKORG XL+** の MIDI OUT 端子と外部 MIDI 音源の MIDI IN 端子を MIDI ケーブルで接続します。



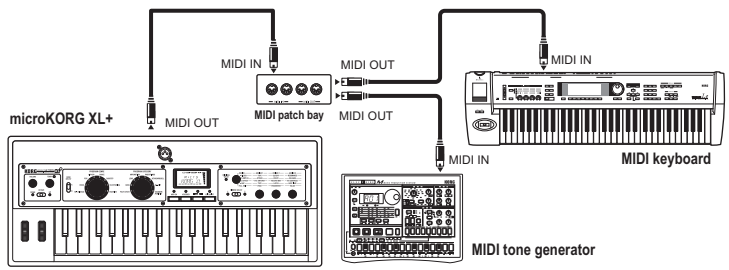
外部 MIDI 機器から microKORG XL+ をコントロールする場合

他のMIDIキーボードやシーケンサーなどで、本機の音源を発音させたりコントロールしたりする場合は、外部 MIDI 機器の MIDI OUT 端子と **microKORG XL+** の MIDI IN 端子を MIDI ケーブルで接続します。



microKORG XL+ から複数の外部 MIDI 音源をコントロールする場合

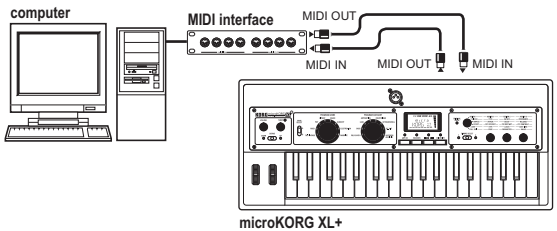
MIDI パッチベイを使用して複数の MIDI 機器を同時にコントロールできます。



外部MIDIシーケンサーやコンピューター等と接続する場合

本機での鍵盤演奏を外部 MIDI シーケンサー/ コンピューター(MIDI インターフェイスで接続)にレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時に本機を発音させる場合、本機を入力用キーボード兼 MIDI 音源として使用する場合、サウンド・エディター・ソフトウェアを利用する場合に、本機と外部 MIDI シーケンサー/ コンピューターの MIDI OUT 端子と MIDI IN 端子を相互に接続します。

MIDI インターフェイス機器によっては、**microKORG XL+** の MIDI エクスクルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。



コンピューターと USB 接続する場合

上記のコンピューターとの接続において、USB端子のあるコンピューターとは直接 USB ケーブルで接続することもできます。MIDI ケーブルを使用した場合と比較して転送速度が速いので、サウンド・エディター・ソフトウェア等使用する場合はUSB ケーブルによる接続をおすすめします。

NOTE USB接続するときは、コンピューターに KORG USB-MIDI ドライバをインストールする必要があります。コルグ・ホームページより KORG USB-MIDI ドライバをダウンロードし、付属のドキュメントに従ってインストールしてください。

MIDI 接続または USB 接続で、どちらかが正常に動作しない場合は、MIDIのページの “ROUTING” の設定も確認してください。(→p.59 「ROUTING」)

接続後の MIDI に関する各設定

MIDI チャンネルの設定

外部 MIDI 機器を接続してデータをやり取りするときは、本機の MIDI チャンネルと外部 MIDI 機器の MIDI チャンネルを合わせる必要があります。
以下の手順に従って MIDI チャンネルを設定してください。

本機の MIDI チャンネルを設定する

1. [1] ノブで MIDI のページを選択します。
2. [2] ノブで “MIDI CH” を選択した後、[3] ノブで MIDI チャンネルを設定します。
3. 接続した外部 MIDI 機器の MIDI チャンネルを設定します。

NOTE 外部MIDI機器のMIDIチャンネルの設定は、接続する機器の取扱説明書を参照してください。

本機をマルチ・ティンバー音源として使用する場合

本機は、2 つのティンバーに別々の MIDI チャンネルを設定し、外部 MIDI シーケンサー等と接続してマルチ・ティンバー音源として使用することもできます。

1. [1] ノブで COMMON のページを選択します。
2. [2] ノブで “VOIC.MODE” を選択した後、[3] ノブで “MULTI” を選択します。
3. ティンバー 2 の MIDI チャンネルを設定します。
   VOIC.MODE で MULTI を選んだ後に [2] ノブを操作すると、“T2.MIDICH” のパラメーターが選択できるようになります。
   [3] ノブでティンバー2 の MIDI チャンネルを設定してください。
4. ティンバー 1 の MIDI チャンネルは MIDI のページの “MIDI CH” にて、[3] ノブで設定します。
5. 接続した外部 MIDI 機器の MIDI チャンネルを設定します。

GLOBAL “POSITION” の設定

本機は GLOBAL のページの “POSITION” で内部の MIDI IN/OUT の経路を設定することができます。“TRANSPOS”、“VEL.CURVE”、アルペジエーターの各設定の影響を受けるか、受けないかが変わります。

- 本機から外部 MIDI 音源をコントロールする場合は、通常 “POSITION” を POST KBD にします。送信する MIDI データに各設定が反映されます。受信したデータには、“TRANSPOS” : 0、“VEL.CURVE” : 4 で対応します。
- 外部MIDI 機器から本機の音源をコントロールする場合は、“POSITION” を PRE TG にします。
  送信するデータには “TRANSPOS” : 0、“VEL.CURVE” : 4 で対応します。

MIDI フィルターの設定

プログラム・チェンジ、ピッチ・ベンド、コントロール・チェンジ、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信する / しないを設定することができます。MIDI FLT のページで設定します。(→ p. 60)

バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースの設定

バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースに MIDI からのコントロールを 3 系統(MIDI1、2、3)アサインすることができます。MIDI.CTRL のページでアサインした後、バーチャル・パッチ(PATCH1 ～ PATCH6)のソース選択で MIDI1、MIDI2 な

どを選ぶことによって、MIDIからモジュレーションをコントロールすることができます。
また、ボコーダーのキャリア側バンド・パス・フィルターのカットオフ周波数に対するモジュレーション・ソース(“FC.MOD.SRC”)も、バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースと同様にMIDI1、2、3を選択でき、MIDIからカットオフ周波数をコントロールすることができます。

コントロール・チェンジの設定

サウンドを変化させるおもなパラメーターにコントロール・チェンジ・ナンバーがアサインでき、ノブやキーを動かしたのと同じ動作を外部MIDI機器からコントロールしたり、逆にノブやボタンを動かしたりすることによって外部MIDI機器をコントロールすることができます。設定は、CC MAP のページで行います。(→ p. 60)

外部 MIDI シーケンサーやコンピューター接続時の MIDI の Local 設定

外部 MIDI シーケンサーやコンピューター等と接続する場合、外部 MIDI シーケンサーやコンピューターのエコー・バックがオンで、本機のローカル・コントロールがオンの状態になっていると、本機の鍵盤を弾いたときに演奏データが外部MIDIシーケンサーに送信され、これらのエコー・バックで本機の音源が発音することになります。このように鍵盤を弾くことによる発音とエコー・バックによる発音とで二重に発音するのを防ぐために、本機のローカル・コントロールをオフにします。

microKORG XL+ のアルペジエーターの MIDI 出力を外部 MIDI 機器にレコーディングする

接続と設定

本機の MIDI OUT 端子と外部 MIDI シーケンサー/ コンピューターの MIDI IN 端子、本機の MIDI IN 端子と外部 MIDI シーケンサー/ コンピューターの MIDI OUT 端子を接続します。
そして本機のローカル・コントロールをオフ(MIDI のページ “LOCAL” : OFF)にし、外部 MIDI シーケンサー/ コンピューターのエコー・バックをオンにします。

アルペジエーターによるノート情報をレコーディングする場合

本機の GLOBAL のページの “POSITION” を POST KBD にします。本機のアルペジエーターをオン(ARPEGGIATOR[ARP ON] ボタンの上の LED キー点灯)にし、鍵盤を演奏して外部 MIDI シーケンサー/ コンピューターにレコーディングします。“POSITION” を POST KBD に設定している場合、アルペジエーターによる MIDI 情報が本機から出力され、レコーディングされます。プレイバック時は本機のアルペジエーターをオフにします。

アルペジエーターの同期演奏

本機のアルペジエーターをマスター(コントロールする側)にするか、スレーブ(コントロールされる側)にするかは、MIDI のページの “CLOCK” で設定します。

NOTE 外部 MIDI 機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

microKORG XL+ をマスター、外部 MIDI 機器をスレーブとする場合

本機の MIDI OUT 端子と外部 MIDI 機器の MIDI IN 端子を接続します。
[1] ノブで MIDI のページを選択し、[2] ノブで “CLOCK” を選択した後、[3] ノブで “INTERNAL” にすると、本機がマスターになり、MIDI タイミング・クロックが送信されます。
外部 MIDI 機器は外から MIDI クロックを受信するように設定します。外部 MIDI 機器(シーケンサーやリズム・マシンなど)が [TEMPO] ノブで設定したテンポで動作します。

外部 MIDI 機器をマスター、microKORG XL+ をスレーブとする場合

本機の MIDI IN 端子と外部 MIDI 機器の MIDI OUT 端子を接続します。
[1] ノブで MIDI ページを選択し、[2] ノブで “CLOCK” を選択した後、[3] ノブで “EXT MIDI” にすると、スレーブになります。
外部 MIDI 機器が MIDI クロックを送信するように(マスター側として)設定します。
外部MIDI機器(シーケンサーやリズム・マシンなど)のテンポで**microKORG XL+**のアルペジエーターが動作します。

NOTE MIDIのページの “CLOCK” を “AUTO” に設定すると、本機のMIDI IN端子に接続した外部MIDI 機器からMIDIクロックが入力されたときに、自動的に EXT MIDI として動作します。それ以外のときは INTERNAL として動作します。

NOTE 本機が外部MIDI機器のMIDIクロックに同期しているとき、MIDIスタート・メッセージ [FA] を受信すると、アルペジエーターがリセットします。また、LFOは “KEY SYNC” がOFFに設定されている場合に位相がリセットされます。

2. MIDI メッセージについて

MIDI チャンネル

MIDI チャンネルには 1 ～ 16 のチャンネルがあり、送信側と受信側のチャンネルを合わせることによって MIDI メッセージを送受信します。
チャンネルの扱い方は設定によって異なります。

- “VOIC.MODE” が SINGLE、LAYER、SPLIT の場合
  COMMON ページの “VOIC.MODE” の設定が SINGLE、LAYER、SPLIT の場合、グローバル MIDI チャンネルで送受信します。
- “VOIC.MODE” が MULTI の場合
  COMMON ページの “VOIC.MODE” の設定が MULTI の場合、ティンバー1 の MIDI データはグローバル MIDI チャンネルで送受信します。ティンバー2 の MIDI データは COMMON ページの “T2MIDI.CH” で設定した MIDI チャンネルで送受信します。それ以外の送受信は、グローバル MIDI チャンネルで行います。

NOTE グローバルMIDIチャンネルは、本機のMIDI送受信の基準となるMIDIチャンネルです。MIDI ページの “MIDI CH” で設定します。

ノート・オン / オフ

ノート・オン [9n, kk, vv]、ノート・オフ [8n, kk, vv]

(n: チャンネル、kk: ノート・ナンバー、vv: ベロシティ)
本機の鍵盤を弾くと、ノート・オン / オフを送信します。ノート・オフのベロシティは固定値 64 で送信しますが、受信はしません。GLOBAL のページの “POSITION” が POST KBD の場合、アルペジエーター動作時、アルペジエーターによるノート・オン / オフを送信します。

プログラム・チェンジ、バンク・セレクト

プログラム・チェンジ [Cn, pp]

(n: チャンネル、pp: プログラム・ナンバー)
プログラムを切り替えると、128 プログラム(A11 ～ B88)に対応したプログラム・ナンバーでプログラム・チェンジを送信します。プログラム・チェンジを送受信するときは、MIDI FLT のページの “PROG CHG” を ENABLE にしてください。DISABLE になっていると、プログラム・チェンジを送受信しません。

バンク・セレクト MSB(CC#00) [Bn, 00, mm]

バンク・セレクト LSB(CC#32) [Bn, 20, bb]

(n: チャンネル、mm: バンク・ナンバーの上位、bb: バンク・ナンバーの下位)
プレイ・モードでプログラムを切り替えると、プログラム・チェンジとバンク・セレクトを送信します。

Bank (CC#00) MSB	Bank (CC#32) LSB	Program Change value	Bank&Prog Number
00	00	000 ～ 127(00 ～ 7F)	A11 ～ B88

また、以下のプログラム・チェンジとバンク・セレクトを受信すると、プログラムで使用されているティンバーの設定が別のプログラムのティンバーの設定に切り替わります。これらはティンバーMIDI チャンネルで受信します。

Bank (CC#00) MSB	Bank (CC#32) LSB	Program Change value	Timbre Number
32	32	000 ～ 127(00 ～ 7F)	A11 ～ B88 Timbre1
32	33	000 ～ 127(00 ～ 7F)	A11 ～ B88 Timbre2

ピッチ・ベンド

ピッチ・ベンド・チェンジ [En, bb, mm]

(n: チャンネル、bb: 値の下位、mm: 値の上位)
ピッチ・ベンド・チェンジを受信すると、PITCH のページの “P.BEND” で設定したベンド・レンジに従ってピッチ・ベンド効果がかかります。また、プログラムのバーチャル・パッチ(PATCH1 ～ PATCH6 ページ)、ボコーダー・パラメーターの “FC.MOD.SRC”(VC FILT ページ)のモジュレーション・ソースやエフェクト・パラメーターのコントロール・ソースとしてピッチ・ベンドを使用することができます。この場合、mm=64、bb=00 を 0(センター値)とした− 127 ～ +127 の値としてのモジュレーション・ソースになります(ティンバー・チャンネルで設定したチャンネルで受信します)。
[PITCH]ホイールを操作すると、グローバルMIDIチャンネルでピッチ・ベンド・チェンジを送信します。
ピッチ・ベンド・チェンジを送受信するときは、MIDI FLT のページの “P.BEND” を ENABLE にしてください。DISABLE にすると、ピッチ・ベンド・チェンジを送受信しません。

コントロール・チェンジ

コントロール・チェンジ [Bn, cc, vv]

(n: チャンネル、cc: コントロール・チェンジ No.、vv: 値)

[1] ～ [3] ノブでエディットする一部のパラメーターやボタン、[MOD] ホイールを操作すると、アサインされているコントロール・チェンジ・メッセージを送信します。また、これらの[1]～[3]ノブなどに設定されたコントロール・チェンジ・ナンバーでデータを受信すると、対応するコントローラーまたはパラメーターがコントロールできます。

コントロール・チェンジの送受信を行うときは、MIDI FLT のページの “CTRL CHG” を ENABLE にしてください。DISABLE になっていると、コントロール・チェンジを送受信しません。

NOTE コントロール・チェンジ・メッセージのパラメーターへのアサインは、CC MAP のページで行います。

- **モジュレーション・デプス(CC#1) [Bn, 01, vv]**
  モジュレーション・デプスを受信すると、PITCH のページの “VIB INT” で設定した値に従って、LFO2 によるビブラートの強さが変化します。受信した値が最大値(127)のときは “VIB INT” で設定された音程範囲でビブラートがかかり、受信した値が 0 のときはビブラートがかかりません。本機の [MOD] ホイールを操作すると、グローバル MIDI チャンネルで、モジュレーション・デプスを送信します。

- **ボリューム(CC#07) [Bn, 07, vv]**
  CC MAP のページの “LEVEL” にコントロール・チェンジのボリューム(CC#007)をアサインすると、ボリュームの受信によって音量をコントロールすることができます。

- **パンポット(CC#10) [Bn, 0A, vv]**
  CC MAP のページの “PANPOT” にコントロール・チェンジのパンポット(CC#010)をアサインすると、パンポットの受信によって音の定位をコントロールすることができます。

- **エクスプレッション(CC#11) [Bn, 0B, vv]**
  エクスプレッションを受信することによって、ティンバーの音量をコントロールします。受信した値が最大値(127)のときは音量が最大になり、受信した値が 0 のときは音量が 0 になります。

- **ダンパー・ペダル(CC#64) [Bn, 40, vv]**
  ダンパー・ペダルを受信することによって、ティンバーのダンパー効果(ホールド)のオン / オフをコントロールします。(0: Off、127: On)。

- **ポルタメント(CC#65) [Bn, 41, vv]**
  ポルタメントを受信することによって、ティンバーのポルタメント効果のオン / オフをコントロールします。ポルタメント・タイムが 0 になっている場合は、ポルタメント効果はかかりません。(0: Off、127: On)。

- **オール・ノート・オフ(CC#123) [Bn, 7B, 00](値は 00)**
  オール・ノート・オフを受信すると、そのチャンネルで発音中の音がすべてオフになります。エンベロープなどの設定によっては音の余韻が残ります。

- **オール・サウンド・オフ(CC#120) [Bn, 78, 00](値は 00)**
  オール・サウンド・オフを受信すると、そのチャンネルで発音中の音が消えます。オール・ノート・オフでは、音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに音が消えます。
  ただし、これらのメッセージは、緊急のときに使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。

- **リセット・オール・コントローラーズ(CC#121) [Bn, 79, 00](値は 00)**
  リセット・オール・コントローラーズを受信すると、そのチャンネルで動作中のコントローラー値がすべてリセットされます。バーチャル・パッチでアサインされたパラメーターに関しては、リセットされないものもあります。

バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースとして使用する場合

PATCH のページの “SOURCE” で MIDI1、MIDI2、MIDI3 を CC#00 ～ CC#95、CC#102 ～ CC#119 にすることによって、バーチャル・パッチ、ボコーダーの “FC.MOD.SRC”、エフェクト・パラメーターのモジュレーション・ソースとして、コントロール・チェンジを使用することができます。モジュレーション・ソースとして値 :0 ～ 127 がそのまま用いられます。

コントロール・チェンジをノブやボタンにアサインして使う場合

CC MAP のページでパネル上のノブやボタンに対応したおもなパラメーターに、CC#00 ～ CC#95、CC#102 ～ CC#119 のコントロール・チェンジをアサインすることができます。アサインされたノブやキーを操作すると、対応するコントロール・チェンジが送信されます。また、コントロール・チェンジを外部から受信すると、その値に応じてノブやキーが操作されたのと同じ動作をします(→ p.89 「4. ノブのコントロール・チェンジ・アサイン」)。

3. NRPN で送受信するパラメーター

前述のコントロール以外の本機パネル上のノブやボタンに対しては、NRPN(Non Registered Parameter No.)がアサインされています。NRPN は、楽器メーカー/機種などで自由に使用できるメッセージです。
NRPN でのエディットは、下記の手順で行います。

1. NRPN MSB（CC#99）[Bn, 63, mm] と NRPN LSB（CC#98）[Bn, 62, rr]（n: チャンネル、mm, rr: パラメーター No. の上位と下位）でパラメーターを選びます。
2. データ・エントリー MSB（CC#6）[Bn, 06, mm]（ n: チャンネル、mm: パラメーターの値）で設定します。

NOTE 本機では、データ・エントリーMSB のみで設定します。

アルペジエーターのコントロール

アルペジエーターの設定をパネル上のボタンやノブで変更したとき、下記の NRPN を送信します。また、受信するとパラメーターの値に従ってアルペジエーターの各設定が行われます。これらのメッセージは、グローバル MIDI チャンネルで送受信します。パラメーターの値と本体パラメーターの変化は表を参照してください。

- ON/OFF: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]
- LATCH: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 04, Bn, 06, mm]
- TYPE: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 07, Bn, 06, mm]
- GATE: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
- SELECT: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 0B, Bn, 06, mm]
  (n: チャンネル、mm: パラメーターの値)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value（送信）	Value（受信）
ON/OFF	00(00)	02(02)	0: OFF, 127: ON	0...63: OFF, 64...127: ON
LATCH	00(00)	04(04)	0: OFF, 127: ON	0...63: OFF, 64...127: ON
TYPE	00(00)	07(07)	0...21: Up, 22...42: Down, 43...63: Alt1, 64...85: Alt2, 86...106: Random, 107...127: Trigger	0...21: Up, 22...42: Down, 43...63: Alt1, 64...85: Alt2, 86...106: Random, 107...127: Trigger
GATE	00(00)	10(0A)	別表 (GATE の値) 参照	別表 (GATE の値) 参照
SELECT	00(00)	11(0B)	0...42: Timbre1, 43...85: Timbre2, 86…127: Timbre1+2	0...42: Timbre1, 43...85: Timbre2, 86…127: Timbre1+2

GATE の値

Value (送信、受信)	Gate Time [%]	Value (送信、受信)	Gate Time [%]	Value (送信、受信)	Gate Time [%]	Value (送信、受信)	Gate Time [%]
0	000	33	026	66	052	99	078
1,2	001	34	027	67	053	100	079
3	002	35,36	028	68,69	054	101,102	080
4	003	37	029	70	055	103	081
5	004	38	030	71	056	104	082
6,7	005	39,40	031	72,73	057	105	083
8	006	41	032	74	058	106,107	084
9	007	42	033	75	059	108	085
10	008	43	034	76	060	109	086
11,12	009	44,45	035	77,78	061	110,111	087
13	010	46	036	79	062	112	088
14	011	47	037	80	063	113	089
15	012	48	038	81	064	114	90
16,17	013	49,50	039	82,83	065	115,116	91
18	014	51	040	84	066	117	92
19	015	52	041	85	067	118	93
20,21	016	53	042	86	068	119	94
22	017	54,55	043	87,88	069	120,121	95
23	018	56	044	89	070	122	96
24	019	57	045	90	071	123	97
25,26	020	58,59	046	91,92	072	124	98
27	021	60	047	93	073	125,126	99
28	022	61	048	94	074	127	100
29	023	62	049	95	075		
30,31	024	63,64	050	96,97	076		
32	025	65	051	98	077		

例えば、外部MIDIシーケンサーからアルペジエーターのオン/オフを切り替える場合は、次のように設定します。
オフ : CC#99: 0, CC#98: 2, CC#6: 0...63
オン : CC#99: 0, CC#98: 2, CC#6: 64...127

ティンバー・パラメーターのコントロール

これらはティンバーMIDIチャンネルで送受信します。

Virtual Patch1…Patch6 Source

Source1…Source6: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 00…05, Bn, 06, mm]
(n: チャンネル、mm: パラメーターの値)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value(送信)	Value(受信)
Patch1 Source	04 (04)	00 (00)	0...10: EG1, 11...20: EG2, 21...31: EG3, 32...42: LFO1, 43...52: LFO2, 53...63: Velocity, 64...74: Pitch Bend, 75...84: Mod Wheel, 85...95: Keyboard Track, 96...106: MIDI1, 107...116: MIDI2, 117...127: MIDI3	0...10: EG1, 11...20: EG2, 21...31: EG3, 32...42: LFO1, 43...52: LFO2, 53...63: Velocity, 64...74: Pitch Bend, 75...84: Mod Wheel, 85...95: Keyboard Track, 96...106: MIDI1, 107...116: MIDI2, 117...127: MIDI3
Patch2 Source	04 (04)	01 (01)		
Patch3 Source	04 (04)	02 (02)		
Patch4 Source	04 (04)	03 (03)		
Patch5 Source	04 (04)	04 (04)		
Patch6 Source	04 (04)	05 (05)		

Virtual Patch1…Patch6 Destination

Dest1…Dest6: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 08…0D, Bn, 06, mm]

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value（送信）	Value（受信）
Patch1 Dest	04(04)	08(08)	0...2: Pitch, 3...5: OSC2 Tune, 6...9: OSC1 Control 1, 10...12: OSC1 Level, 13...15: OSC2 Level, 16...18: NOISE Level, 19...21: Filter1 Type Balance, 22...25: Filter1 Cutoff, 26...28: Filter1 Resonance, 29...31: Filter2 Cutoff, 32...34: Drive/WS Depth, 35...37: AMP Level, 38...41: Panpot, 42...44: LFO1 Frequency, 45...47: LFO2 Frequency, 48...50: Portamento, 51...53: OSC1 Control 2, 54...57: Filter1 EG1 Int, 58...60: Filter1 Key Track, 61...63: Filter2 Resonance, 64...66: Filter2 EG1 Int, 67...69: Filter2 Key Track, 70...73: EG1 Attack, 74...76: EG1 Decay, 77...79: EG1 Sustain, 80...82: EG1 Release, 83...85: EG2 Attack, 86...89: EG2 Decay, 90...92: EG2 Sustain, 93...95: EG2 Release, 96...98: EG3 Attack, 99...101: EG3 Decay, 102...105: EG3 Sustain, 106...108: EG3 Release, 109...111: Patch1 Int, 112...114: Patch2 Int, 115...117: Patch3 Int, 118...121: Patch4 Int, 122...124: Patch5 Int, 125...127: Patch6 Int	0...2: Pitch, 3...5: OSC2 Tune, 6...9: OSC1 Control 1, 10...12: OSC1 Level, 13...15: OSC2 Level, 16...18: NOISE Level, 19...21: Filter1 Type Balance, 22...25: Filter1 Cutoff, 26...28: Filter1 Resonance, 29...31: Filter2 Cutoff, 32...34: Drive/WS Depth, 35...37: AMP Level, 38...41: Panpot, 42...44: LFO1 Frequency, 45...47: LFO2 Frequency, 48...50: Portamento, 51...53: OSC1 Control 2, 54...57: Filter1 EG1 Int, 58...60: Filter1 Key Track, 61...63: Filter2 Resonance, 64...66: Filter2 EG1 Int, 67...69: Filter2 Key Track, 70...73: EG1 Attack, 74...76: EG1 Decay, 77...79: EG1 Sustain, 80...82: EG1 Release, 83...85: EG2 Attack, 86...89: EG2 Decay, 90...92: EG2 Sustain, 93...95: EG2 Release, 96...98: EG3 Attack, 99...101: EG3 Decay, 102...105: EG3 Sustain, 106...108: EG3 Release, 109...111: Patch1 Int, 112...114: Patch2 Int, 115...117: Patch3 Int, 118...121: Patch4 Int, 122...124: Patch5 Int, 125...127: Patch6 Int
Patch2 Dest	04(04)	09(09)		
Patch3 Dest	04(04)	10(0A)		
Patch4 Dest	04(04)	11(0B)		
Patch5 Dest	04(04)	12(0C)		
Patch6 Dest	04(04)	13(0D)		

ボコーダー・パラメーターのコントロール

これらはグローバル MIDI チャンネルで送受信します。

Fc Modulation Source

FC.MOD.SRC(Fc Modulation Source): [Bn, 63, 04, Bn, 62, 00, Bn, 06, mm]

(n: チャンネル、mm: パラメーターの値)

Fc Mod Sorce	Value（送信）	Value（受信）
EG1	0...10	0...10
EG2	11...20	11...20
EG3	21...31	21...31
LFO1	32...42	32...42
LFO2	43...52	43...52
Velocity	53...63	53...63
Pitch Bend	64...74	64...74
Mod Wheel	75...84	75...84
Keyboard Track	85...95	85...95
MIDI1	96...106	96...106
MIDI2	107...116	107...116
MIDI3	117...127	117...127

Band parameters

ボコーダーのシンセシス・フィルター各バンドの出力レベルとパンをコントロールできます。

Level 1...Level16: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 40...4F, Bn, 06, mm]

(n: チャンネル、mm: パラメーターの値)

Pan1...Pan16: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 50...5F, Bn, 06, mm]

(n: チャンネル、mm: パラメーターの値)

2台の**microKORG XL+**を使って、これらのパラメーターを送受信するときは、送信側と受信側のプログラムを同じ設定にしてください。

Vocoder Sw

Vocoder Sw: [Bn, 63, 05, Bn, 62, 04, Bn, 06, mm]
(n: チャンネル、mm: パラメーターの値)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value（送信）	Value（受信）
Vocoder Sw	05(05)	04(00)	0...63:OFF, 64...127: ON	0...63: OFF, 64...127: ON

その他のコントロール

これらはグローバル MIDI チャンネルで送受信します。

Voice Mode（COMMON ページ “VOIC.MODE”）

Voice Mode: [Bn, 63, 05, Bn, 62, 00, Bn, 06, mm]
(n: チャンネル、mm: パラメーターの値)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value (送信)	Value (受信)
Voice Mode	05(05)	00(00)	0...31: SINGLE, 32...63: LAYER 64...95: SPLIT , 96...127: MULTI	0...31: SINGLE, 32...63: LAYER 64...95: SPLIT , 96...127: MULTI

システム・エクスクルーシブ・メッセージ

microKORG XL+ のフォーマット
F0: エクスクルーシブ・ステータス
42: コルグ ID
3n:[n=0 ～ F]MIDI チャンネル
00、01, 19:**microKORG XL+** 機種 ID
ff: ファンクション ID（メッセージの種類）
～
F7: エンド・オブ・エクスクルーシブ

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ

システム・エクスクルーシブの中には、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。
本機は、ユニバーサル・エクスクルーシブのうち、マスター・ボリュームとマスター・ファイン・チューニングに対応しています。

マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 1, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位、mm: 値の上位。mm、vv=7F、7F のとき音量最大。mm、vv=00、00 のとき音量 0)
マスター・ボリュームを受信することにより、本機全体の音量を調節します。

マスター・ファイン・チューニング [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(値が 8192[mm, vv=40, 00] のときはセンター（0 セント、A4=440.0Hz）、4096[mm, vv=20, 00] のときは－ 50 セント、12288[mm, vv=60, 00] のときは +50 セントとなります。)
マスター・ファイン・チューニングを受信することにより、本機 GLOBAL のページの “MST TUNE” で設定されている値は無効になり、受信したデータによって全体のピッチが設定されます。

リアルタイム・メッセージ

アルペジエーター、LFO を同期させる

接続した外部 MIDI 機器に本機のアルペジエーターを同期させた場合、システム・リアルタイム・メッセージのスタート / ストップでアルペジエーターを制御できます。

スタート [FA]

スタート [FA] を受信すると、アルペジオ・パターンの先頭へセットされます。

ストップ [FC]

ストップ [FC] を受信すると、アルペジエーターがストップします（オフではないので、弾き直すとアルペジエーターが再びスタートします）。

4. ノブのコントロール・チェンジ・アサイン

本機では、パネル上のノブによる音色変更を演奏情報として扱えるようにするため、各ノブにコントロール・チェンジをアサインすることができます。

NOTE 本体ノブへのコントロール・チェンジのアサインについては、p.60 の「CC MAP (Control Change No. Map)」を参照してください。

NOTE シンセ・パラメーターとボコーダー・パラメーターでは異なるパラメーターがアサインされます

2台の**microKORG XL+**を使って、これらのパラメーターを送受信するときは、送信側と受信側のプログラムを同じ設定にしてください。

Page	Parameter	Initial	Value (送信)	Value (受信)
UNISON	MODE	CC#03	0...31: OFF, 32...63: 2VOICE, 64...95: 3VOICE, 96...127: 4VOICE	0...31: OFF, 32...63: 2VOICE, 64...95: 3VOICE, 96...127: 4VOICE
PITCH	PORTMNTO	CC#05	0...127	0...127
OSC1	WAVE	CC#08	0...15: SAW, 16...31: PULSE, 32...47: TRIANGLE, 48...63: SINE, 64...79: FORMANT, 80...95: NOISE, 96...111: PCM/DWGS,112...127: AUDIO IN	0...15: SAW, 16...31: PULSE, 32...47: TRIANGLE, 48...63: SINE, 64...79: FORMANT, 80...95: NOISE, 96...111: PCM/DWGS, 112...127: AUDIO IN
	OSC MOD	CC#09	0...31: WAVEFORM, 32...63: CROSS, 64...95: UNISON, 96...127: VPM	0...31: WAVEFORM, 32...63: CROSS, 64...95: UNISON, 96...127: VPM
	OSC1.C1	CC#15	0...127	0...127
	OSC1.C2	CC#17	0...127	0...127 (OSC MOD が VPM のときは 1...32:0...127)
OSC2	WAVE	CC#18	0...31: SAW, 32...63: PULSE, 64...95: TRIANGLE, 96...127: SINE	0...31: SAW, 32...63: PULSE, 64...95: TRIANGLE, 96...127: SINE
	OSC MOD	CC#19	0...31: OFF, 32...63: RING, 64...95: SYNC, 96...127: RING.SYNC	0...31: OFF, 32...63: RING, 64...95: SYNC, 96...127: RING.SYNC
	SEMITONE	CC#20	→ p.92「OSC 2 “SEMITONE” の Value」	→ p.92「OSC 2 “SEMITONE” の Value」
	TUNE	CC#21	0...127	0...127
MIXER	OSC1 LVL	CC#23	0...127	0...127
	OSC2 LVL	CC#24	0...127	0...127
	NOISE.LVL	CC#25	0...127	0...127
FILTER1	CUTOFF	CC#74	0...127	0...127
	RESO	CC#71	0...127	0...127
	TYPE BAL	CC#27	→ p.92「“TYPE BAL” の Value」	→ p.92「“TYPE BAL” の Value」
	ROUTING1	CC#26	0...31: SINGLE, 32...63: SERIAL, 64...95: PARALLEL, 96...127: INDIV	0...31: SINGLE, 32...63: SERIAL, 64...95: PARALLEL, 96...127: INDIV
	EG1 INT	CC#79	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63
	KEY TRK	CC#28	0/1: –2... 64: 0...127: +2	0/1: –2... 64: 0...127: +2

FILTER2	CUTOFF	CC#30	0...127	0...127
	RESO	CC#68	0...127	0...127
	TYPE	CC#29	0...42: LPF, 43...84: HPF, 85...127: BPF	0...42: LPF, 43...84: HPF, 85...127: BPF
	EG1 INT	CC#69	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63
	KEY TRK	CC#82	0/1: –2... 64: 0...127: +2	0/1: –2... 64: 0...127: +2
AMP	LEVEL	CC#07	0...127	0...127
	PANPOT	CC#10	0/1: L63, 2: L62...63: L01, 64: CNT, 65: R01...127: R63	0/1: L63, 2: L62...63: L01, 64: CNT, 65: R01...127: R63
DRIVE/WS	WS DEPTH	CC#83	0...127	0...127
EG1	ATTACK	CC#85	0...127	0...127
	DECAY	CC#86	0...127	0...127
	SUSTAIN	CC#87	0...127	0...127
	RELEASE	CC#88	0...127	0...127
EG2	ATTACK	CC#73	0...127	0...127
	DECAY	CC#75	0...127	0...127
	SUSTAIN	CC#70	0...127	0...127
	RELEASE	CC#72	0...127	0...127
LFO1	WAVE	CC#89	0...25: SAW, 26...50: SQUARE, 51...76: TRIANGLE, 77...101: S/H, 102...127: RAMDOM	0...25: SAW, 26...50: SQUARE, 51...76: TRIANGLE, 77...101: S/H, 102...127: RAMDOM
	FREQ	CC#90	0...127, BPM SYNC=ON: → p. 92	0...127, BPM SYNC=ON: → p. 92
LFO2	WAVE	CC#102	0...25: SAW, 26...50: SQUARE, 51...76: SINE, 77...101: S&H, 102...127: RAMDOM	0...25: SAW, 26...50: SQUARE, 51...76: SINE, 77...101: S&H, 102...127: RAMDOM
	FREQ	CC#76	0...127, BPM SYNC=ON: → p. 92	0...127, BPM SYNC=ON: → p. 92
PATCH1	INTENSTY	CC#103	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63
PATCH2	INTENSTY	CC#104	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63
PATCH3	INTENSTY	CC#105	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63
PATCH4	INTENSTY	CC#106	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63
PATCH5	INTENSTY	CC#107	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63
PATCH6	INTENSTY	CC#108	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63
EQ	LO GAIN	CC#110	→ p.93「EQ Gain の Value」	→ p.93「EQ Gain の Value」
	HI GAIN	CC#109	→ p.93「EQ Gain の Value」	→ p.93「EQ Gain の Value」
MST FX1	DRY/WET	CC#115	0...127	0: Dry, 1...126, 127: Wet
	CTRL-1	CC#12	0...127	0...127
	CTRL-2	CC#112	0...127	0...127

MST FX2	DRY/WET	CC#116	0...127	0: Dry, 1...126, 127: Wet
	CTRL-1	CC#13	0...127	0...127
	CTRL-2	CC#113	0...127	0...127
VC MOD	THRESHLD	off	0...127	0...127
	HPF LVL	off	0...127	0...127
	HPF GATE	off	0: DISABLE, 127:ENABLE	0...63: DISABLE, 64...127: ENABLE
VC CARRI	TMBR1.LVL	off	0...127	0...127
	TMBR2.LVL	off	0...127	0...127
VC FILT	FRMNT.SFT	off	0...25: –2, 26...51: –1, 52...76: 0, 77...102: +1, 103...127: +2	0...25: –2, 26...51: –1, 52...76: 0, 77...102: +1, 103...127: +2
	FC.OFFSET	off	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63
	RESO	off	0...127	0...127
	FC.MOD.INT	off	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0/1: –63, 2: –62...63: –1, 64: 0, 65: +1...127: +63
	EF SENS	off	0...126, 127: HOLD	0...126,127: HOLD
VC AMP	VC LEVEL	off	0...127	0...127
	DIRCT.LVL	off	0...127	0...127

OSC 2 “SEMITONE” の Value

OSC2 のページの “SEMITONE” 操作時に送信 / 受信されるコントロール・チェンジの値と、パラメーター値の対応は以下のようになります。

Value （送信、受信）	SEMITONE	Value （送信、受信）	SEMITONE
0...2	–24	66, 67	+1
3...5	–23	68...70	+2
6, 7	–22	71...73	+3
8...10	–21	74, 75	+4
11...13	–20	76...78	+5
14,15	–19	79,80	+6
16...18	–18	81...83	+7
19, 20	–17	84...86	+8
21...23	–16	87, 88	+9
24...26	–15	89...91	+10
27, 28	–14	92...94	+11
29...31	–13	95, 96	+12
32, 33	–12	97...99	+13
34...36	–11	100, 101	+14
37...39	–10	102...104	+15
40, 41	–9	105...107	+16
42...44	–8	108, 109	+17
45...47	–7	110...112	+18
48, 49	–6	113, 114	+19
50...52	–5	115...117	+20
53, 54	–4	118...120	+21
55...57	–3	121, 122	+22
58...60	–2	123...125	+23
61, 62	–1	126, 127	+24
63...65	0		

“TYPE BAL” の Value

FILTER1のページの “TYPE BAL” 操作時に送信/受信されるコントロール・チェンジの値とパラメーター値の対応は以下のようになります。

Value (送信、受信)	TYPE BAL
0	–24LPF
1…30	–24LPF と –12LPF の中間の特性
31…33	–12LPF
34…62	–12LPF と HPF の中間の特性
63…65	HPF
66…94	HPF と BPF の中間の特性
95…97	BPF
98…126	BPF と THRU の中間の特性
127	THRU

LFO 1/2 、ディレイの “BPM SYNC” = ON 時の “SYNC.NOTE” の Value

LFO1/2とマスター・エフェクトのディレイは、BPM SYNCがオンのとき、LFO 1/2 の “FREQ”、またはディレイで設定できるパラメーターが “SYNC.NOTE” に変わります。それに伴い、ノブ操作時に送信 / 受信されるコントロール・チェンジの値と、パラメーター値の対応は、以下のように変わります。

Value (送信、受信)	LFO Sync Note	DELAY Sync Note
0...7	8/1	8/1
8...14	4/1	4/1
15...22	2/1	2/1
23...29	1/1	1/1
30...37	3/4	3/4
38...44	1/2	1/2
45...52	3/8	3/8
53...59	1/3	1/3
60...67	1/4	1/4
68...74	3/16	3/16
75...82	1/6	1/6
83...89	1/8	1/8
90...97	1/12	1/12
98...104	1/16	1/16

Value (送信、受信)	LFO Sync Note	DELAY Sync Note
0...7	8/1	8/1
105...112	1/24	1/24
113…119	1/32	1/32
120…127	1/64	1/64

EQ Gain の Value

EQ のページの “GAIN” 操作時に送信 / 受信されるコントロール・チェンジの値とパラメーター値の対応は以下のようになります。

Value (送信、受信)	EQ Gain (dB)	Value (送信、受信)	EQ Gain (dB)
0…2	–15.0	66, 67	0.5
3, 4	–14.5	68, 69	1
5, 6	–14.0	70, 71	1.5
7, 8	–13.5	72, 73	2
9, 10	–13.0	74, 75	2.5
11, 12	–12.5	76, 77	3
13, 14	–12.0	78, 79	3.5
15, 16	–11.5	80, 81	4
17, 18	–11.0	82, 83	4.5
19, 20	–10.5	84…86	5
21…23	–10.0	87, 88	5.5
24, 25	–9.5	89, 90	6
26, 27	–9.0	91, 92	6.5
28, 29	–8.5	93, 94	7
30, 31	–8.0	95, 96	7.5
32, 33	–7.5	97, 98	8
34, 35	–7.0	99, 100	8.5
36, 37	–6.5	101, 102	9
38, 39	–6.0	103, 104	9.5
40, 41	–5.5	105…107	10
42…44	–5.0	108, 109	10.5
45, 46	–4.5	110, 111	11
47, 48	–4.0	112, 113	11.5
49, 50	–3.5	114, 115	12

Value (送信、受信)	EQ Gain (dB)	Value (送信、受信)	EQ Gain (dB)
51, 52	–3.0	116, 117	12.5
53, 54	–2.5	118, 119	13
55, 56	–2.0	120, 121	13.5
57, 58	–1.5	122, 123	14
59, 60	–1.0	124, 125	14.5
61, 62	–0.5	126 127	15
63…65	0		

付録

1. 故障とお思いになる前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

電源が入らない

- □ AC アダプターがコンセントに接続されていますか？(→ p. 12)

音が出ない

- □ パワード・アンプやヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？(→ p. 12)
- □ 接続しているパワード・アンプなどの電源が入り、ボリュームは上がっていますか？
- □ [VOLUME] ノブは、音が出る位置に設定されていますか？
- □ MIDI ページの “LOCAL” の設定がオンになっていますか？
- □ 音量に関するパラメーターの値が 0 になっていませんか？
- □ FILTER のページなどのページの “CUTOFF” が 0 になっていませんか？
- □ AUDIO IN [LINE] 端子、または [MIC] 端子に入力がないときに、VC FILT ページの “EF. SENS” を HOLD (FORMANT HOLD) にしていませんか？

音が入力できない

- □ AUDIO IN [LINE] 端子、[MIC] 端子に入力するソースが接続されていますか？
- □ AUDIO IN [MIC] 端子を使用する場合、[XLR/LINE] スイッチが XLR になっていますか？
- □ AUDIO IN [LINE] 端子を使用する場合、[XLR/LINE] スイッチが LINE になっていますか？
- □ AUDIO IN [VOLUME] ノブのレベルが上がっていますか？
- □ ボコーダーのプログラムでモジュレーターとして使用する音声を AUDIO IN [LINE] 端子に接続していますか? または AUDIO IN [MIC] 端子にマイクを接続していますか？

エディットできない

- □ [1] ～ [3] ノブを回してもパフォーマンス・エディットができない : フル・エディット・モードになっていませんか？
- □ [1] ～ [3] ノブを回してもエディット・パラメーターの変更ができない : GLOBAL のページで “KNOB.MODE” が “CATCH” になっていませんか？(→ p. 25)
- □ [1] ～ [3] ノブを回しても音色が変わらない : エディットしたいティンバーを TIMBRE SELECT レバーで選択していますか？
- □ ティンバー2 が選択できない : COMMON ページの “VOIC.MODE” で、SINGLE 以外を選択していますか？
- □ フル・エディット・モードでボコーダーのパラメーターが選択できない : [VOCODER] ボタンが選択されていますか？
- □ エディットしたプログラムやグローバルの設定などが残っていない場合、保存を実行する前に、電源を切ってしまいませんでしたか ？また、プログラムの場合、他のプログラムを選んでもエディットした設定は消えます。電源を切る前、またはプログラムを切り替える前に保存してください

プログラム、グローバルの設定が保存できない

- □ GLOBAL ページでの PROTECT が OFF になっていますか？
- □ エディットしたプログラムやグローバルの設定などが残っていない場合、保存するときに [1] ノブで保存対象を設定していますか？

アルペジオ演奏がスタートしない

- □ アルペジエーターがオン（[ARP ON] キーが点灯）になっていますか？
- □ アルペジエーターがティンバーにアサインされていますか？
- □ MIDI ページの “CLOCK” の設定は正しいですか？

外部から送信された MIDI データに応答しない

- □ MIDI ケーブル、または USB ケーブルは正しく接続されていますか？
- □ 外部MIDI機器が送信するデータのMIDIチャンネルと本機のMIDIチャンネルがあっていますか？

外部機器から送信された MIDI データに正しく応答しない

- □ MIDI FLT ページの各パラメーターの設定が ENABLE になっていますか？

トランスポーズ、ベロシティ・カーブ、アルペジエーターのデータを正しく認識できない

- □ GLOBAL のページで “POSITION” の設定は適切ですか？

2 つのティンバーを個別の MIDI チャンネルでコントロールできない

- □ 本機は、COMMON のページで “VOIC.MODE” の設定が SINGLE、LAYER、SPLIT 時には、1 つの MIDI チャンネルだけを送受信します。MULTI 時は 2 つの MIDI チャンネルでそれぞれのティンバーをコントロールすることができます。

2. プログラム・リスト

No.	Program Name	Genre	Category	Arpeggio
A11	ANALOG	70'S VINTAGE	POLY SYNTH	Off
A12	MG BASS	70'S VINTAGE	BASS	Off
A13	WAKELEAD	70'S VINTAGE	LEAD	Off
A14	TIMELINE	70'S VINTAGE	ARP/MOTION	On
A15	TAPE STR	70'S VINTAGE	PAD/STRINGS	Off
A16	TAPE FLT	70'S VINTAGE	KEYBOARD/BELL	Off
A17	KROSS FX	70'S VINTAGE	S.E./HIT	Off
A18	VOC PULS	70'S VINTAGE	VOCODER/AUDIO IN	Off
A21	OB JUMPR	ROCK	POLY SYNTH	Off
A22	BAKIN'BS	ROCK	BASS	Off
A23	ROBOSYNC	ROCK	LEAD	Off
A24	VPM ARP	ROCK	ARP/MOTION	On
A25	PWM STR	ROCK	PAD/STRINGS	Off
A26	VOX ORG	ROCK	KEYBOARD/BELL	Off
A27	SYN DRUM	ROCK	S.E./HIT	Off
A28	VOC ENS	ROCK	VOCODER/AUDIO IN	Off
A31	SYNBRASS	POP	POLY SYNTH	Off
A32	VELOSLAP	POP	BASS	Off
A33	FUSIONLD	POP	LEAD	Off
A34	MINDTRIP	POP	ARP/MOTION	On
A35	WHOO PAD	POP	PAD/STRINGS	Off
A36	SG PIANO	POP	KEYBOARD/BELL	Off
A37	8BIT GAL	POP	S.E./HIT	Off
A38	A FEMALE	POP	VOCODER/AUDIO IN	Off
A41	DAYNITE	HIPHOP	POLY SYNTH	Off
A42	JAMI BS	HIPHOP	BASS	Off
A43	WHEEL LD	HIPHOP	LEAD	Off
A44	BTRFLYFX	HIPHOP	ARP/MOTION	Off
A45	WARM PAD	HIPHOP	PAD/STRINGS	Off
A46	PHASE EP	HIPHOP	KEYBOARD/BELL	Off
A47	DOMIN8OR	HIPHOP	S.E./HIT	Off
A48	GALAKTIC	HIPHOP	VOCODER/AUDIO IN	Off
A51	SLIP PAD	DANCE	POLY SYNTH	Off
A52	SATISFAC	DANCE	BASS	Off
A53	8VESAW	DANCE	LEAD	Off
A54	BUILDER	DANCE	ARP/MOTION	Off
A55	EVOLTION	DANCE	PAD/STRINGS	Off
A56	M1 ORGAN	DANCE	KEYBOARD/BELL	Off
A57	CHORDHIT	DANCE	S.E./HIT	Off
A58	ROBOTVOC	DANCE	VOCODER/AUDIO IN	Off
A61	FILLER	DUBSTEP	POLY SYNTH	Off
A62	EVILSTEP	DUBSTEP	BASS	Off
A63	SCARY LD	DUBSTEP	LEAD	Off
A64	MODSWEEP	DUBSTEP	ARP/MOTION	Off
A65	BPF PLUS	DUBSTEP	PAD/STRINGS	Off
A66	RADIATE	DUBSTEP	KEYBOARD/BELL	Off
A67	GROWLFX	DUBSTEP	S.E./HIT	Off
A68	DEVILVOX	DUBSTEP	VOCODER/AUDIO IN	Off
A71	DUO SIGN	ELECTRONICA	POLY SYNTH	Off
A72	MS-101	ELECTRONICA	BASS	Off
A73	PHUNKYLD	ELECTRONICA	LEAD	Off
A74	TRIPCYCL	ELECTRONICA	ARP/MOTION	Off
A75	LAGOON	ELECTRONICA	PAD/STRINGS	Off
A76	ICEFIELD	ELECTRONICA	KEYBOARD/BELL	Off
A77	P6 CHORD	ELECTRONICA	S.E./HIT	Off
A78	SPECTMOD	ELECTRONICA	VOCODER/AUDIO IN	Off
A81	LOFI SYN	FAVORITE	POLY SYNTH	Off
A82	DIRTY	FAVORITE	BASS	Off
A83	UNISONSQ	FAVORITE	LEAD	Off
A84	RHYZMICA	FAVORITE	ARP/MOTION	On
A85	MELTYPAD	FAVORITE	PAD/STRINGS	Off
A86	SYN CLAV	FAVORITE	KEYBOARD/BELL	Off
A87	JUNGLE	FAVORITE	S.E./HIT	On
A88	V-CHANGE	FAVORITE	VOCODER/AUDIO IN	Off
B11	POLYLINE	70'S VINTAGE	POLY SYNTH	Off
B12	ODDSY BS	70'S VINTAGE	BASS	Off
B13	ARPELEON	70'S VINTAGE	LEAD	Off

No.	Program Name	Genre	Category	Arpeggio
B14	Z-FIELD	70'S VINTAGE	ARP/MOTION	On
B15	SOLINSTR	70'S VINTAGE	PAD/STRINGS	Off
B16	WURLY EP	70'S VINTAGE	KEYBOARD/BELL	Off
B17	INSPACE	70'S VINTAGE	S.E./HIT	Off
B18	VOC 5TH	70'S VINTAGE	VOCODER/AUDIO IN	Off
B21	SEP WAVE	ROCK	POLY SYNTH	Off
B22	SMACK IT	ROCK	BASS	Off
B23	MG 5THLD	ROCK	LEAD	Off
B24	AMBDRIVE	ROCK	ARP/MOTION	Off
B25	MOTHER	ROCK	PAD/STRINGS	Off
B26	C-PIANO	ROCK	KEYBOARD/BELL	Off
B27	SIREN	ROCK	S.E./HIT	Off
B28	AIRY VOC	ROCK	VOCODER/AUDIO IN	Off
B31	BRASSENS	POP	POLY SYNTH	Off
B32	VPM BASS	POP	BASS	Off
B33	POCKETLD	POP	LEAD	Off
B34	S&H PAD	POP	ARP/MOTION	Off
B35	AIRGLASS	POP	PAD/STRINGS	Off
B36	DYNO EP	POP	KEYBOARD/BELL	Off
B37	ORGCHORD	POP	S.E./HIT	Off
B38	A MALE	POP	VOCODER/AUDIO IN	Off
B41	TIKTOK	HIPHOP	POLY SYNTH	Off
B42	BUT BASS	HIPHOP	BASS	Off
B43	FUN LEAD	HIPHOP	LEAD	Off
B44	TLKVOXER	HIPHOP	ARP/MOTION	On
B45	LOW PAD	HIPHOP	PAD/STRINGS	Off
B46	PLAYTHAT	HIPHOP	KEYBOARD/BELL	Off
B47	FROM2036	HIPHOP	S.E./HIT	Off
B48	WISPAVOC	HIPHOP	VOCODER/AUDIO IN	Off
B51	TRANCER	DANCE	POLY SYNTH	Off
B52	DEE I EM	DANCE	BASS	Off
B53	SCREAMLD	DANCE	LEAD	Off
B54	DIGIPUMP	DANCE	ARP/MOTION	On
B55	FLASHPAD	DANCE	PAD/STRINGS	Off
B56	ORGAN	DANCE	KEYBOARD/BELL	Off
B57	2MANYOSC	DANCE	S.E./HIT	Off
B58	VOC FLNG	DANCE	VOCODER/AUDIO IN	Off
B61	SCREAMER	DUBSTEP	POLY SYNTH	Off
B62	TECHSTEP	DUBSTEP	BASS	Off
B63	SCIENCE	DUBSTEP	LEAD	Off
B64	X-STEP	DUBSTEP	ARP/MOTION	On
B65	BELLY	DUBSTEP	PAD/STRINGS	Off
B66	TUBULAR	DUBSTEP	KEYBOARD/BELL	Off
B67	BITBUG	DUBSTEP	S.E./HIT	Off
B68	VOC WAH	DUBSTEP	VOCODER/AUDIO IN	Off
B71	IDM5100	ELECTRONICA	POLY SYNTH	Off
B72	REV BASS	ELECTRONICA	BASS	Off
B73	EDGE LD	ELECTRONICA	LEAD	Off
B74	FLAPPER	ELECTRONICA	ARP/MOTION	On
B75	SWEEPPAD	ELECTRONICA	PAD/STRINGS	Off
B76	DEEPBELL	ELECTRONICA	KEYBOARD/BELL	Off
B77	ESKAYTWO	ELECTRONICA	S.E./HIT	On
B78	VOC DWGS	ELECTRONICA	VOCODER/AUDIO IN	Off
B81	SQ COMP	FAVORITE	POLY SYNTH	Off
B82	KAMELEON	FAVORITE	BASS	Off
B83	DA LEAD	FAVORITE	LEAD	Off
B84	PHAZKIT	FAVORITE	ARP/MOTION	On
B85	HIGH STR	FAVORITE	PAD/STRINGS	Off
B86	VPM EP	FAVORITE	KEYBOARD/BELL	Off
B87	BOMBDROP	FAVORITE	S.E./HIT	Off
B88	AUDIO IN	FAVORITE	VOCODER/AUDIO IN	Off

NOTE A18、A28、A48、A58、A68、A78、A88、B18、B28、B48、B58、B78、B88 の音色は、マイク入力(オーディオ入力)を使ったプログラムです。これらの音色を鳴らすには本体にマイクまたは外部オーディオ機器を接続して、音を入力しながら鍵盤を弾いてください。

NOTE Voice Modeが Multi に設定してあるプログラムは、工場出荷時は Timbre2 の MIDI ch が「9」に設定されています。

3. デモ・ソング・リスト

No.	Song Name	Author
1	PREVIEW1	KORG Inc.
2	PREVIEW2	Katsuyuki Mito
3	PREVIEW3	Katsuyuki Mito
4	TRIPCYCL	KORG Inc.
5	CLUBSTAR	Henning Verlage
6	SNOW	KORG Inc.
7	RADIOTEK	KORG Inc.
8	TLKBOXER	KORG Inc.
9	EVOLTION	Henning Verlage
10	PREVIEW4	H.V. x KORG Inc.

All Demo Songs: © 2012 KORG INC. —All rights reserved.
For more information about the authors please visit :
Katsuyuki Mito (http://mito310.seesaa.net/)
Henning Verlage(www.facebook.com/henningverlage)

4. 仕様

音源システム MMT(Multiple Modeling Technology)

プログラム
- ティンバー数 最大 2(レイヤー、スプリット、マルチ時)
- 最大発音数 8 ボイス(Vocoder 選択時は最大 4 ボイス)

・シンセ 2 オシレーター+ ノイズ・ジェネレーター

オシレーター1
- Waveform SAW、PULSE、TRIANGLE、SINE、FORMANT、NOISE、PCM/DWGS、AUDIO IN
- Modulation WAVEFORM、CROSS、UNISON、VPM

オシレーター2
- Waveform SAW、PULSE、TRIANGLE、SINE
- Modulation RING、SYNC、RING+SYNC

ウェーブ・シェープ
- WS タイプ DRIVE、DECIMATOR、HARDCLIP、OCT SAW、MULTI TRI、MULTI SIN、SUB OSC SAW、SUB OSC SQU、SUB OSC TR、SUB OSC SIN、LEVEL BOOST

マルチモード・フィルター
- フィルター1 -24dB/oct LPF ～ -12dB/oct LPF ～ HPF ～ BPF ～ Thru
- フィルター2 LPF、HPF、BPF

・ボコーダー 16 バンド・ボコーダー、各バンド・レベル / パン可変、フォルマント・シフト機能、フォルマント・ホールド機能

鍵盤 37 鍵(ナチュラル・タッチ・ミニ鍵盤、ベロシティ付き、アフタータッチなし)

エフェクト
- ティンバー 2Band EQ
- マスター・エフェクト エフェクト・アルゴリズム 17 種

アルペジエーター UP、DOWN、ALT1/2、Random、Trigger(6種)、ステップ・アルペジエーター機能

プログラム 128 プログラム(A/B バンク ×8 ジャンル ×8 カテゴリー)

入出力

インプット AUDIO IN [LINE] 端子、AUDIO IN [MIC] 端子

AUDIO IN [LINE] 端子
- 最大入力レベル − 17dBu@GAIN:MAX
- 入力インピーダンス 7kΩ
- コネクター φ6.3mm フォーン・ジャック(不平衡)

AUDIO IN [MIC] 端子
- 最大入力レベル − 34dBu@GAIN:MAX
- 入力インピーダンス 14kΩ
- コネクター XLR(平衡)

アウトプット

L/MONO、R 端子
- 最大出力レベル +4dBu@10kΩ 負荷
- 出力インピーダンス 1kΩ
- コネクター φ6.3mm フォーン・ジャック(不平衡)

HEADPHONES 端子
- 最大出力レベル 10+10mW@32Ω 負荷
- 出力インピーダンス 10Ω
- コネクター φ6.3mm ステレオ・フォーン・ジャック

MIDI IN、OUT

USB 端子 B 端子

ディスプレイ カスタム LCD

電源 DC9V

電池使用時 単 3 形アルカリ電池 6 本

電池寿命 約 4 時間

外形寸法(幅 x 奥行 x 高さ) 556 x 231 x 73mm

質量 2 kg

付属品 AC アダプター、マイク

※ 仕様および外観は改良のため予告なく変更する場合があります。

5. 索引

A
AC アダプター 12
ADSR 46
AMP 21
ARPEGGIATOR 21
ASSIGN 33

C
CATCH 25
COMPLETE 31
CROSS MODULATION 36

D
DRIVE 21

E
EG 20, 21, 45, 46
EQ 21, 50

F
FILTER 21

I
INC/DEC 機能 24

K
KNOB 33
KNOB MODE 25

L
LAYER 32
LCD Backlight mode 58
LFO 20, 21, 47

M
MASTER FX 21
MIDI 59, 80
MIDI チャンネル 59, 81
MIDI パラメーター 59
MIDI フィルター 60, 81
MIDI メッセージ 83
MIXER 21
MULTI 32

N
NRPN 85

O
OSC 20, 36

P
PRELOAD 62
PROTECT 58

S
SINGLE 32
SPLIT 32

U
USB 81

V
VIRTUAL PATCH 21
Virtual Patch 48
VOCODER 22
VPM 21

W
WAVEFORM 36
WRITE 31
WS 21

あ
アルペジエーター 21, 27, 82
アルペジオ・パラメーター 51
アンプ 20, 21

い
イコライザー 21, 50

う
ウェーブ・シェープ 21

え
エフェクター 63
エフェクト 63
エンベロープ・ジェネレーター 21

お
オシレーター 20

か
外部入力音 26
カットオフ周波数 41

き
キーボード・トラック 20
キャリア 22, 26

く
矩形波 38
グローバル設定 28
クロス・モジュレーション 21, 36

こ
工場出荷時の設定 30
工場出荷時 62
コントローラー 20
コントロール・チェンジ 82

さ
サイン波 38
三角波 38

し
シンセサイザー 20

す
ステップ・アルペジエーター 27

せ
接続 11

て
データ・ダンプ 29
ティンバー 20, 25
　ティンバーのコピー 29
ティンバー・パラメーター 32
デチューン 35
デモ・ソング 13, 98
電池 12
テンポ 19

と
ドライブ 21

の
ノイズ・ジェネレーター 21
ノコギリ波 38
ノブ 33

は
バーチャル・パッチ 20, 21, 48
バックライト 58
パフォーマンス・エディット 23
パラメーター 24
バリアブル・フェイズ・モジュレーション 21

ひ
ピッチ 35

ふ
フィルター 20, 21
付属マイク 11
プリロード 30
フル・エディット 24

プログラム 20
　プログラム名 32
　プログラムの初期化 29
プログラム・リスト 96
プロテクト 58

ほ

ボコーダー .....22，26，54
保存 31
ポルタメント効果 35

ま

マスター・エフェクト .....21，50
マルチ・ティンバー 81

み

ミキサー 21

む

無限音階 39

も

モジュレーター .....22，26

ゆ

ユニゾン 21
ユニゾン機能 35

ら

ライト 31

る

ルーティング 43

ろ

ローカル・オン / オフ 59

保証規定（必ずお読みください）

本保証書は、保証期間中に本製品を保証するもので、付属品類（ヘッドホンなど）は保証の対象になりません。保証期間内に本製品が故障した場合は、保証規定によって無償修理いたします。

1. 本保証書の有効期間はお買い上げ日より 1 か年です。
2. 次の修理等は保証期間内であっても有償となります。
   ・消耗部品（電池、スピーカー、真空管、フェーダーなど）の交換。
   ・お取扱い方法が不適当のために生じた故障。
   ・天災（火災、浸水等）によって生じた故障。
   ・故障の原因が本製品以外の他の機器にある場合。
   ・不当な改造、調整、部品交換などにより生じた故障または損傷。
   ・保証書にお買い上げ日、販売店名が未記入の場合、または字句が書き替えられている場合。
   ・本保証書の提示がない場合。
   尚、当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても、修理した日より 3 か月以内に限り無償修理いたします。
3. 本保証書は日本国内においてのみ有効です。
   This warranty is valid only in Japan.
4. お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証は引き続きお使いいただけます。詳しくは、サービス・センターまでお問い合わせください。
5. 修理、運送費用が製品の価格より高くなることがありますので、あらかじめサービス・センターへご相談ください。発送にかかる費用は、お客様の負担とさせていただきます。
6. 修理中の代替品、商品の貸し出し等は、いかなる場合においても一切行っておりません。

本製品の故障、または使用上生じたお客様の直接、間接の損害につきましては、弊社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。
本保証書は、保証規定により無償修理をお約束するためのもので、これよりお客様の法律上の権利を制限するものではありません。

■お願い

1. 保証書に販売年月日等の記入がない場合は無効となります。記入できないときは、お買い上げ年月日を証明できる領収書等と一緒に保管してください。
2. 保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

保証書

コルグ microKORG XL+

本保証書は、保証規定により無償修理をお約束するものです。

お買い上げ日　　年　　月　　日

販売店名

アフターサービス

■ 保証書
本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■ 保証期間
お買い上げいただいた日より一年間です。

■ 保証期間中の修理
保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■ 保証期間経過後の修理
修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめサービス・センターへお問い合わせください。

■ 修理を依頼される前に
故障かな？とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、サービス・センターへお問い合わせください。

■ 修理時のお願い
修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ ご質問、ご相談について
修理についてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口　TEL 03(5355)5056

●サービス・センター　〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12
TEL　03(5355)3537 FAX 03(5355)4470

© 2012 KORG INC.